

Fire Emblem › The Warriors › Burnout Revenge › Jak X
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 35 · Noviembre 2005 · www.elcorteingles.es
Los mejores juegos en
The Matrix Path of Neo
La senda de "El Elegido"
Ultimate Spider-Man
Vuelve el trepamuros
Los Sims 2
Reality con solera
Pokémon Esmeralda
Crece la pokemonmanía
Resident Evil 4
El mejor terror ahora en PS2
Need for Speed Most Wanted
¡Tunea tu consola!
Pegatinas de regalo
NFS Most Wanted






18+
www.pegi.info

Paramount
A VIACOM COMPANY

XBOX

NOVIEMBRE 2005



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Path of Neo — 14
MULTI

Todo el imaginario de las pelis de Matrix se concentra en un título rebosante de acción espectacular, incluido el tiempo bala.

Los Sims 2 — 18
MULTI

El simulador social más dicharachero de todos los tiempos vuelve a la carga con más personajes y apetencias que satisfacer. ¿Gente corriente?

Ultimate Spider-Man — 22
MULTI

El espíritu del cómic se traslada a esta nueva aventura de Spidey, más libre que nunca para limpiar las calles de enemigos. Co-protagonista: ¡Veneno!

Resident Evil 4 — 32
PS2

Después de su paso triunfal por Game Cube, renace con nuevos bríos para aterrorizar ahora al personal en PS2. ¡De miedo!

Pursuit Force — 44
PSP

Conducción a toda pastilla y sin freno, saltos acrobáticos y ensalada de tiros es la fórmula de un nuevo título de acción llevado al límite.

Fire Emblem — 48
GC

De la 32 bits a la consola mayor de Nintendo para ofrecer estrategia y fantasía rolera de altísimos vuelos.

Pokémon Esmeralda — 58
NDS

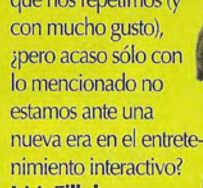
Zafiro, Rubí y también...Esmeralda. Busca, captura y enfrenta a los nuevos pokémon en el último capítulo de una serie incombustible.

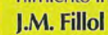
Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Hace algo más de tres años y medio que Xbox saltó a la palestra consolera. Las posibilidades del sistema, como su motor gráfico, disco duro y, sobre todo, la conexión online con Live!, abría unas perspectivas nunca antes ofrecidas. No obstante, a pesar de que su tarjeta de presentación desde el punto de vista tecnológico la situaba a la cabeza entre todas las consolas del mercado, por diferentes razones al día de hoy Xbox no ha "cautivado" a demasiados usuarios españoles. Pero ahora sí, ahora ha llegado ese momento de conquistarlos. Y cómo no, el argumento se llama Xbox 360, por fin el próximo mes entre nosotros con su pensado diseño (control inalámbrico incluido), dispuesta a dejarnos boquiabiertos. Tras haber jugado y manejado algunas de sus extraordinarias herramientas, sólo puedo decir que ninguna experiencia de juego anterior se puede igualar a la vivída con esta nueva consola. La recreación de los escenarios, las sombras, los brillos, los fluidos movimientos o la altísima definición ofrecidos por 360 para juegos como Kameo o Perfect Dark son indescriptibles. Pero es que las posibilidades de reproducción de entretenimiento digital (MP3, fotografía digital, streaming de vídeo desde un PC...) , su cómodo interfaz y las nuevas posibilidades de Live!, en las que se incluye una increíble personalización a la hora de jugar (desde nuestra música favorita a nuevas listas de amigos), sitúan a 360 en el nivel de un media center de altos vuelos. En el último X05 celebrado en Amsterdam el pasado mes, comprobamos como la fuerte apuesta de Microsoft ya cuenta con el apoyo de todos los distibuidores de la industria, nada menos que con 200 juegos en desarrollo para Xbox 360, muchos exclusivos. Seguro que nos repetimos (y con mucho gusto), ¡pero acaso sólo con lo mencionado no estamos ante una nueva era en el entretenimiento interactivo?

J.M. Fillol









La modelo de NFS Most Wanted

JOSIE MARAN

Cuando se trata de lanzar un juego de carreras, la norma es introducir un rostro bonito como atractivo gancho. Si encima esas carreras son clandestinas, a cualquier hora y a toda pastilla, lo que toca es que, además de ser guapa, la chica de turno debe estar cañón y tener más curvas que el circuito de Assen. De ahí la presencia de Josie Maran en Need for Speed Most Wanted -el próximo juego velocípedo de EA,- modelo y actriz de armas tomar (ya la vimos como sexy chupasangre en Van Helsing) que ha "prestado" su palmito para ser recreado con asombrosa fidelidad, gracias a un revolucionario proceso de captura de movimientos. Y os aseguramos que ver a la bella contonearse nos hará meter el turbo a las primeras de cambio, poner en medio segundo el cuentarrevoluciones a 100 y exclamar eso de ¡iiiijaaa! Y para ir calentando motores antes del análisis de ese pedazo Need for Speed Most Wanted (en el próximo número), ya podéis ir tuneando vuestra consola con las pegatinas que os regalamos en este número Megaconsolas. ¡No te las pierdas!



Nueva entrega de la saga

METAL GEAR SOLID

Ya se conocen más detalles del próximo Metal Gear Solid. El nombre definitivo del juego será Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots y será protagonizado definitivamente por el incombustible Solid Snake, y aunque bien entradito en años sin haber perdido el pulso a la hora de apretar el gatillo. La privilegiada en albergar esta aventura será PS3 y por lo visto en un vídeo de nueve minutos en el reciente Tokyo Game Show el título promete emociones cargadas de adrenalina. El aspecto gráfico será impresionante, con niveles de detalle nunca visto en el rostro de Snake, los reflejos de su vestimenta, las animaciones...En cuanto a la acción, tendrá lugar en un mundo futuro inmerso en una guerra donde Snake deberá tomar partido por alguno de los dos bandos contendientes. El sigilo y un nuevo sistema de reconocimiento del terreno y objetos serán las armas principales del héroe. Además, los soldados contarán con una IA más desarrollada e influirán en las acciones de sus contrarios. Y habrá mucho más..



Breves

«Silent Hill» al cine

Pronto veremos a The Rock protagonizando Doom y ya se está rodando una versión del videojuego Silent Hill. El encargado de dirigir esta película es Christophe Gans, que la tendrá preparada para su estreno el próximo abril. El argumento trata de una madre que busca a su hija en un pueblo fantasma. Uy, que miedo.

«Final Fantasy» en Xbox 360

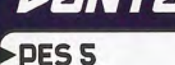
Square Enix ha anunciado la preparación de dos secuelas de la mítica saga rolera Mana. La primera será una entrega en 2D exclusiva para DS, entrega que veremos el próximo año. La segunda secuela será un juego en 3D para PS2, cargado de espectacularidad y carismáticos personajes. Los fans a la serie ya pueden frotarse las manos. No será para menos.

Ganadores Sorteo DS

Estos son los ganadores del Sorteo de 5 Nintendo DS + 5 juegos Another Code realizado en septiembre:
1- Adrián Omar Ballano Fleitas (Las Palmas de Gran Canaria)
2- Alberto Vidal Herraiz (Valencia)
3- Gonzalo Durruti Alonso (Madrid)
4- José Antonio Santos Tárrega (Barcelona)
5- Luis Fernando Pérez Ayuso (Arromolinos-Madrid)

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

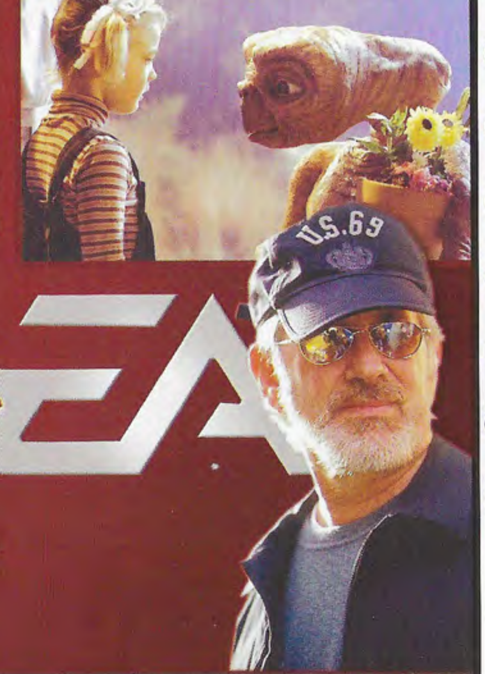


1. PES 5 — PS2
2. Pokémon Esmeralda — GBA
3. FIFA 2006 — PS2
4. Nintendogs Labrador — DS
5. Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi — PS2
6. F-1 Grand Prix — PSP
7. Fórmula 1 — PS2
8. Virtua Tennis World Tour — PSP
9. Metal Gear Acid — PSP
10. Madagascar — GBA

El director al servicio de EA

SPIELBERG DICE SÍ

El todopoderoso rey midas de Hollywood, Steven Spielberg, por fin mete cabeza en el mundo de los videojuegos, y lo hace de la mano de Electronic Arts para el estudio que la compañía americana tiene en Los Angeles. El afamado director de cine ofrecerá al equipo de desarrollo su experiencia en el guión, diseño y visualización artística para los títulos de EA. A cambio, la compañía de videojuegos conservará los derechos intelectuales de las franquicias (de momento tres) que serán desarrolladas, distribuidas y publicadas a nivel mundial. Según Larry Probst, consejero delegado de EA, "no hay mejor contador de historias que Spielberg. Además de ser un regalo para los aficionados al cine, él sabe cómo introducir a los jugadores en un mundo fantástico de acción y personajes". Habrá que comprobarlo, aunque de este "monstruo" de la imaginación podemos esperar siempre lo mejor.




GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
GAME BOY micro
La evolución
del juego
www.nintendo.es
Game Boy se convierte en micro - Un nuevo estilo, la misma diversión.
Descubre más de 500 juegos de Game Boy Advance en una pantalla más asombrosa que nunca - donde tú quieras.

PUESTA DE LARGO DE XBOX 360

Jugamos a los grandes títulos de la nueva cosola de Microsoft en el X05



La celebración de la presentación mundial de 360 a poco menos de dos meses de su lanzamiento definitivo en una ciudad europea como es Ámsterdam nos hizo plantearnos de principio lo que más tarde se corroboraría en la conferencia de prensa: a Microsoft le importa Europa. Pero si algo le importa a Microsoft son los jugadores y por ahí han venido todas las novedades que se quisieron resaltar en la conferencia.

A la medida del jugador

En primer lugar tuvimos ocasión de ver que el diseño definitivo de la consola, del mando, de la interface y de los periféricos tienen muy en cuenta las necesidades del jugador. Incluso algo aparentemente tonto como la posibilidad de cambiar el frontal de la consola se puede convertir en un reclamo estrella para promociones en las que se regalen nuevas carátulas. «Perfect Dark Zero», el primer juego que se mostró en la conferencia, podría ser uno de ellos. Pero no hablemos sólo de juego, de hecho la importancia a Xbox Live que le dio J Allard, vicepresidente corporativo de Microsoft, y de las nuevas funcionalidades de descarga de trailers, demos, avatares y demás contenidos, además de posibilidades como el videochat, hacen que Xbox se plante en la era online más que consolidada. Y tras la demostración de Live vinieron los esperados anuncios de novedades: «Crackdown», «Too Human», «Mass Effect», un nuevo «Wolfenstein» y el gran acuerdo con Electronic Arts para el apoyo del lanzamiento con cinco títulos estrella y otros 20 en camino. Y como no sólo de nuevos juegos vive el hombre, Peter Jackson se encargó de poner la mueca de satisfacción en la cara de los asistentes afirmando que se comprometía a ser el productor ejecutivo de la película de Halo, ¿no es genial?



Gears of War

Pudimos ver, sólo ver, un poquito más del que parece juego estrella de 360. La acción en tercera persona estratégica de la primera entrega ha incluido en esta presentación un toque de terror que nos dejó sin respiración. No sé si es por la potencia gráfica, pero alucinamos con él.



Un hardware para todo

Un motor gráfico potentísimo, un sistema de comunicaciones genial, carátulas intercambiables, disco duro ampliable, pero lo que más nos llama la atención de la nueva consola 360 es la convergencia de dispositivos en uno solo. 360 va a ser más que una consola, se convierte en un Media Center desde el momento en el que los puertos de conexión USB admiten sin dificultades una cámara, un MP3 e incluso podemos conectar la consola al ordenador vía cable de red y compartir absolutamente todo. Si hay una revolución en la próxima generación es la aglutinación de tecnología en un solo dispositivo.

Grandes títulos en liza

El juego de Blizzard, «Project Gotham Racing 3», nos dejó boquiabiertos con las nuevas posibilidades online y con la mejora del sistema de conducción haciéndolo más realista. Los de EA, «NBA Live 06» y «FIFA Road to World Cup 06» mostraron un excelente nivel gráfico. Pero si nos entusiasmó un anuncio fue el del nuevo RPG de Bioware, «Mass Effect», una trilogía que basará su argumento en la lucha entre los humanos y las inteligencias artificiales durante el siglo 23.

Visitamos las oficinas de RARE

PRESENTACIÓN DE KAMEO Y PERFECT DARK

Birmingham, 24 de septiembre a las 10:00 de la mañana. Un autobús cargado de periodistas de todos los rincones de Europa llega a las oficinas de RARE para la presentación de sus juegos para Xbox 360, la nueva consola que Microsoft lanzará al mercado estas navidades. Megaconsolas asistió puntual al acontecimiento, porque no queríamos perdernos la ocasión de ver por primera vez los juegos de la 360 en acción.

El primer juego que vimos fue «Kameo». Había cierto cachondeo entre los miembros de la prensa al respecto, porque «Kameo» ha atravesado un periodo de desarrollo muy largo y complicado, así



que no se esperaba mucho de un proyecto tan accidentado. "Esto va a ser como el telonero de «Perfect Dark»", decía uno entre risas. Pero al cabo de cinco minutos de presentación, ya nadie se reía. Las mandíbulas desencajadas y rozando el suelo lo impedían. Los gráficos, la jugabilidad, la banda sonora... esperábamos un título mediocre y nos encontramos con el que probablemente será el mejor juego del lanzamiento de Xbox 360. Obviamente, el equipo de desarrollo no ha estado perdiendo el tiempo en todos estos años de trabajo.

El error de Rare fue mostrarnos a «Perfect Dark» a continuación. Debieron hacerlo al revés. «Perfect Dark» será el juego perfecto para disfrutar de Xbox Live, y un posible sucesor de «Halo», pero la primera impresión al verlo no es tan fuerte como la que produce «Kameo», que es una maravilla audiovisual. Para apreciar las virtudes de «Perfect Dark» hay que pasar una hora con él, descubriendo sus entresijos y posibilidades, mientras que «Kameo» te enamora desde la primera pantalla. Una cosa sí nos ha quedado clara, y es que Rare tiene dos pesos pesados para el lanzamiento de Xbox 360. Tan solo esperamos que el equipo de marketing de Microsoft reaccione a tiempo y se dé cuenta de lo que tiene entre manos, porque parece que no se enteran.



PREVIEW

PETER JACKSON'S KING KONG

¿Decíamos que las monerías suman y siguen por activa y pasiva («Ape Academy», «Supermonkey Ball»...)? Pues ojo porque el padre de todos los macacos está a punto de lanzar la zarpa. Y es que ya se percibe en el ambiente el alientazo de King Kong, peliculón navideño que verá tres semanas antes su conversión megaconsolera. La verdad es que se nota el interés de Peter Jackson en el juego, porque el resultado, expuesto en alguna demo previa, es de boca abierta cual hipopótamo un domingo por la tarde (por algo ganó el premio gordo para consolas en el E3). Una de las proezas de Ubi Soft consiste, sin ir más lejos, en bifurcar la acción en dos trechos tan diferentes como alucinantes. En el primero nos encontraremos en la piel del prota (humano y afeitado, claro) Jack Dryscoll a machetazos en plena selva de la isla Skull donde, en un recodo, se encontrará a un T-Rex brutal (menos mal que llevamos a mano la ametralladora Tommy Gun y una inteligencia pilla para distraer al bicharraco). Pero lo mejor llega en la segunda parte, en la que nos lucirá la pelambrera encarnando a Kong, con el que podremos pescar al dinosaurio y zarandearlo como si fuese un peluche, tomándonos unos pterodáctilos en escabeche de aperitivo. Como vemos, estamos ante un juego con cara A y B, pero con un Dolby Surround aplicado a la diversidad de géneros como FPS, acción en tercera persona, aventura exploradora, beat y hasta survival horror en la segunda parte. También pone los pelos de punta el alucinante entramado gráfico aplicado a los escenarios y a los personajes (sobre todo, a los animalicos), así como un sonido apabullante, un enorme movimiento del simio (parece el Príncipe de Persia) y unos insertos en plan "quick time events" fantásticos. En fin, que tenemos los dientes rayando el parqué. No tardes, monito.



Las mejores escenas que disfrutamos en las pelis se vuelven a repetir en el juego.



Subiendo el nivel

Sí, como la publi de Xbox 360. Y no por darle cancha gratuita, sino por merecimiento propio: de hecho, «King Kong» y «Ghost Recon 3» serán la punta de lanza del desembarco de la nueva consolas de Microsoft a principios de diciembre. Según parece, el argumento no tendrá cambios sustanciales, pero la excelencia gráfica del juego será territorio ideal para que se exhiban los portentos poligonales de la nueva perla, así como la movilidad y los FX, todos de sombrerazo, naturalmente. Aunque, con lo rebién que luce el juego en las consolas "normales", nos frotamos a los ojos ante las maravillas por llegar.





El director es la estrella

El peludo neozelandés se ha involucrado cosa fina: ha elegido UbiSoft y Michell Ancel como desarrolladores "por culpa" de que le alucinó «Beyond Good & Evil». Aparte de supervisar punto por punto cada coma del argumento, se implicó directamente en el diseño artístico, sobre todo en lo referido a escenarios, y en detalles como que la munición llegase por avión, que se eliminase información innecesaria en pantalla o que Kong se comportase como lo que es: "Hey, es un gorila, haced que se mueva como tal", declaró el jugón.

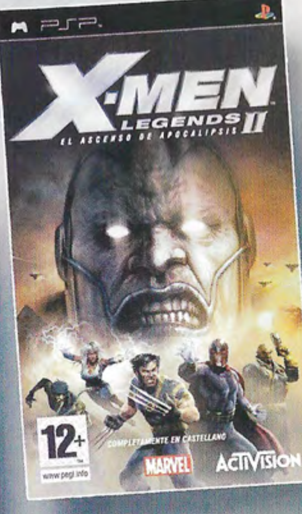


Compañía: UbiSoft Género: Acción/Aventura Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: www.kingkonggame.com Plataformas: PS2, PSP , Xbox 360, Xbox, GC, DS + 12 años

PREVIEW PREVIEW PREVIEW


EA SPORTS
FIFA 06
EXCLUSIVE LICENCE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
Tú mandas, ellos obedecen.
EA SPORTS FIFA 06 Mobile. Disfrútalo en cualquier momento y en cualquier lugar.
Descárgatelo en exclusiva en Vodafone live!
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! live! → Juegos
Samsung Z140v
vodafone
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
PEGI Rating: 3+
©2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product
The FIFA Logo ©1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc
Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ""D2(FIFPro)""D3, national teams, clubs, and/or leagues. ©2005 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC.
All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.
EA SPORTS(tm) is an Electronic Arts(tm) brand.
Game's availability on specific handsets may vary by country.
Precio videojuego FIFA 2006: 3? Imp. Ind. y conexión al Menú Vodafone live! no inc.
vodafone


PSP
SPIDER-MAN 2
12+
ACTIVISION

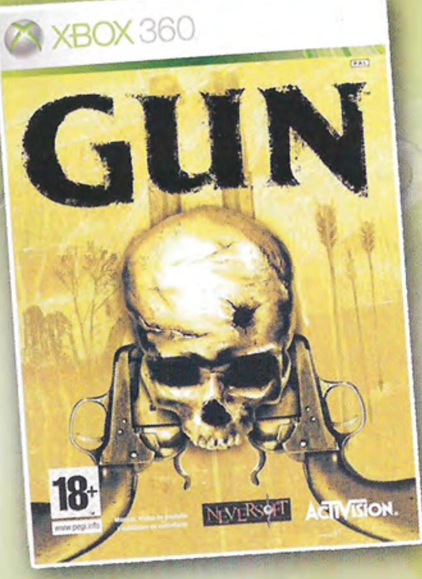

PSP
X-MEN LEGENDS II
EL ASCENSO DE APOCALIPSIS
12+
COMPLETAMENTE EN CASTELLANO
MARVEL
ACTIVISION

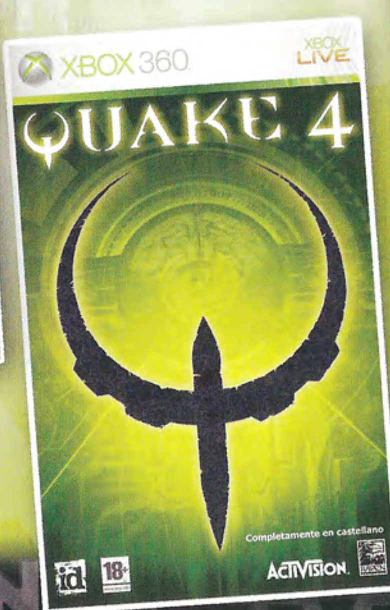

PSP
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
REMIX
16+
ACTIVISION

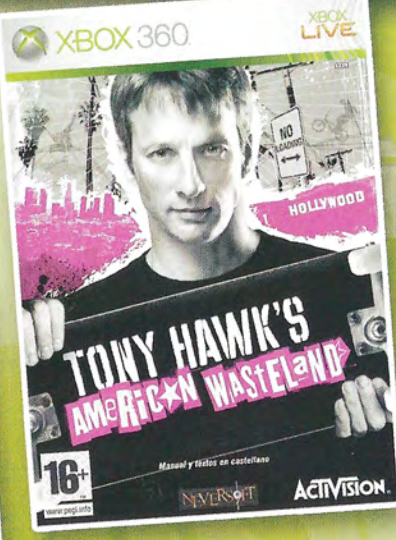

PSP
UNTOLD LEGENDS
LA HERMANDAD de la ESPADA
12+
Completamente en castellano
ACTIVISION
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT


PSP
STAR WARS
BATTLEFRONT II
12+

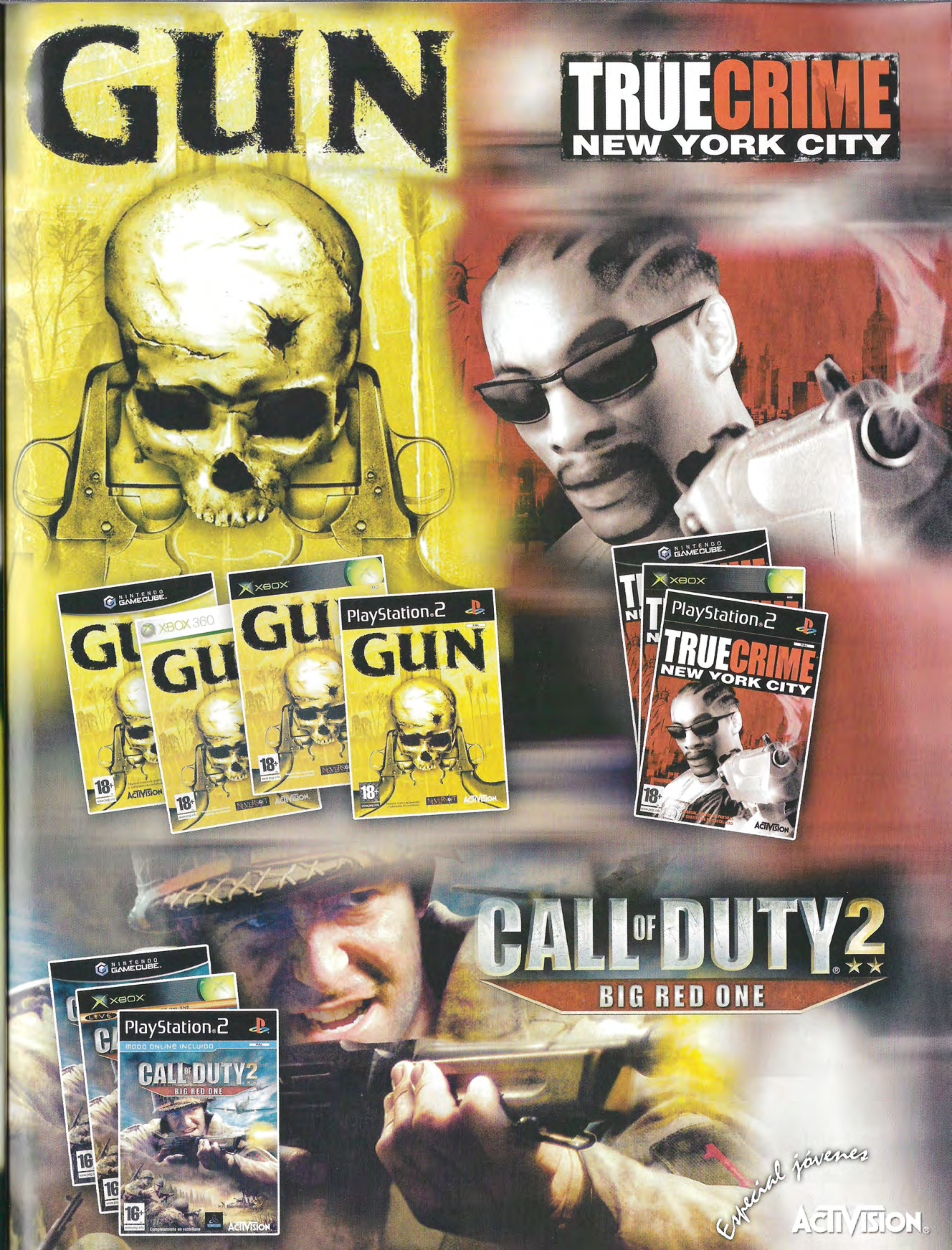



XBOX 360
GUN
18+
NEVERSOFT
ACTIVISION


XBOX 360
XBOX LIVE
QUAKE 4
Completamente en castellano
18+
ACTIVISION


XBOX 360
XBOX LIVE
HOLLYWOOD
TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
Manual y textos en castellano
16+
NEVERSOFT
ACTIVISION


XBOX 360
XBOX LIVE
CALL OF DUTY 2
16+
ACTIVISION



GUN
TRUE CRIME
NEW YORK CITY
NINTENDO GAMECUBE
XBOX 360
XBOX
PlayStation.2
GUN
18+
ACTIVISION
NEVERSOFT
TRUE CRIME
NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2
BIG RED ONE
MODO ONLINE INCLUIDO
16+
Especial jóvenes
ACTIVISION

THE MATRIX PATH OF NEO

¿John Anderson o Neo? ¿Azul o roja? La elección va a ser tuya, pero por fin tenemos la ocasión de protagonizar la más increíble aventura de ciencia ficción de los últimos años.

Han sido más de 60 las personas implicadas en el proyecto de condensar toda la experiencia de Matrix en un solo videojuego. Aunque ya tuvimos el aperitivo de «Enter the Matrix», la gente de Shiny en esta ocasión ha podido ceñirse al argumento de la película para experimentar cada escena desde la perspectiva del personaje más carismático, más importante, el único, "El Elegido", vamos, Neo. Todo comienza en la oficina del señor Anderson con la llamada de Morfeo. Bueno, al decir verdad existe una escena antes para la selección de nivel que se basará las posibilidades de elección en nuestra habilidad para quitarnos a los enemigos de encima.

Una vez contactamos con Morfeo, elegimos la píldora que más nos apetezca (¡elige la roja, elige la roja!) y llegamos a Matrix, donde iremos superando la mayor parte de los combates que aparecen en la película, porque «Path of Neo» es un juego de lucha, de acción en tercera persona en el que la espectacularidad de los puñetazos y las patadas clásicos, se unen con un brutal uso de las armas y un increíble toque acrobático que le da tintes heroicos al título.

Aprende rápido

Los sucesos de Matrix suceden con tanta velocidad que la gran dificultad que nos plantea el juego es el aprendizaje de todas las técnicas de combate. Tendremos tutorial y modo de entrenamiento de forma que la práctica no se va a convertir en un pero. Lo que sí puede hacer que te atasques un poco al principio es el sistema de control porque además de los saltos, las patadas, los puñetazos y los bloqueos, tendremos la posibilidad de utilizar armas con los gatillo o botones superiores, depende de la consola, y el tiempo bala (marcado con una barra que se gasta). Sí, tiempo bala, es cierto que está muy visto («Max Payne», «Viewtiful Joe», «Total Overdose»,...), pero no creerías que iba a haber un juego de Matrix sin tiempo bala.

La pastilla azul

Cuando te llegue el teléfono dentro del sobre (todavía eres el señor Anderson) y Morfeo se comunique contigo, pasarás a la escena en la que tu mentor te dará a elegir entre la pastilla azul y la roja. La azul te deja como estás, la roja te revela el camino a Matrix. Una de las gracias de Shiny, creadores del juego, ha sido incluir un final poco convencional para los que eligen la pastilla azul, pero no dejes que nadie decida por ti.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

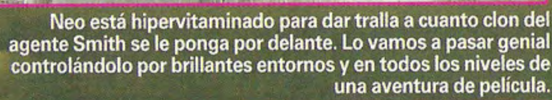
Ficha Técnica

Compañía	Atari
Género	Acción/Aventura
Lanzamiento	Noviembre
Dirigido a ...	+ 16 años
Cibercontacto	www.atari.com/us/games/matrix_pon

Toda la licencia en un DVD

▶ Las posibilidades de explotación de la licencia de Matrix eran tan grandes que causó extrañeza que no apareciese un juego ligado a cada película. Ahora este hecho se justifica con un juego que aglutina todo el contenido de la licencia, pero no sólo de las películas, sino relacionándolo con personajes de Animatrix, con la historia de aquel, para algunos, "decepcionante" Enter the Matrix. El concepto global de «Path of Neo» es demoledor: todo en uno y con el apoyo total de Warner, los hermanos Wachowski e incluso los actores de la película que han prestado sus voces para el juego. Pero no es sólo que el argumento, las voces y los cortos de Animatrix estén ahí, sino que la concepción estética del juego está muy en línea con la película. Especialmente podemos decir esto de la selección de cámaras con las que podremos ver todo el desarrollo de las secuencias. Y ojo que muchas veces la espectacularidad de nuestros combates estará muy influida por la manera en la que las cámaras se mueven a nuestro alrededor, ni digamos cuando hagamos uso del tiempo bala.





Neo está hipervitaminado para dar tralla a cuanto clon del agente Smith se le ponga por delante. Lo vamos a pasar genial controlándolo por brillantes entornos y en todos los niveles de una aventura de película.





Regusto a God of War

▶ No es un secreto que «God of War» ha sido un juego que ha encantado a Dave Perry, creador de «Path of Neo». Ya estaba casi acabado su juego cuando salió al mercado «God of War», pero aún así algunos de los elementos que más le gustaron han influido en ciertos cambios realizados por el de Shiny. Uno de los principales y que aporta mucha acción al juego es la posibilidad de encadenar ataques creando combos cada vez más espectaculares en función del número de combos que podamos realizar de forma consecutiva.



Guía de juego

Para comenzar debes contar con que en la primera secuencia jugable se va a determinar el nivel de dificultad del juego, con lo que tampoco hace falta que haga un sobreesfuerzo al principio porque colocarás el listón muy alto para las escenas sucesivas. Por mucho que en los episodios siguientes parezca que tenemos que usar el sigilo como mecanismo de huída, bastará con que nos limitemos a correr y a escapar de los agentes. No prestes demasiada atención a no hacer ruido o a que no te vean pues el sistema de inteligencia artificial no es demasiado sofisticado y en muchas circunstancias los enemigos no resultan demasiado listos. En cuanto al sistema de combate tendremos que intentar siempre tratar de encadenar combos de dos o tres golpes que se combinen con algunos de los movimientos especiales de Neo que están directamente adaptados a cada situación, cada enemigo y cada forma de usarlo. Por último, como indicación de gran utilidad para los combates, está la opción de Focus que sirve para enfocar algo en concreto y para que eso ocurra se hace ralentizando el tiempo. Con el uso del tiempo bala, como se le ha llamado, puedes centrarte más en dónde y qué golpes dar, así como a quién se los damos.



PS2/XBOX

THE WARRIORS

¡Can you dig it?!, ladraba el megamarrullero Cyrus antes de que la banda rival le diera jarabe de asfalto, cargándole el muerto a los Warriors, que tampoco eran unos angelitos que digamos. Este argumento pertenece, sucintamente, a uno de los cult-movies más atronadores de los últimos treinta años, con el que Walter Hill reinventó el género pandillero y marrullero, aunque con un tufillo apocalíptico-futurista muy de la época. El caso es que, veintiséis años después de su estreno, RockStar lanza su último "hardcore game" (aunque nada que ver con un «GTA» versión neoyorquina, como recalcan), con el que llevan tres años desarrollando y puliendo para que quede a la altura de las expectativas, que no son pocas. Como la acción de la peli era muy limitadita, se imponían algunas licencias, tales como ampliar su entorno geográfico (además de Coney Island, tendremos cinco barrios más, con Harlem on fire), sus bandas (esos "destroyers" con el bate siempre afilado) o la libertad de acción, algo esencial en un juego muy poco lineal, al menos al principio. Empezaremos controlando a cuatro guerreros de los nueve disponibles, cada uno con su tipo de lucha según los tres estilos disponibles: boxeo, kung-fu y «marrullería fina» (fetén para las "nenazas" de bandas como los pijos de Jones Street Boys o las gatitas Lizzies). También tendremos unos ataque especiales "snap attacks" y otros extra según se nos desborde el medidor de ira. Pero lo mejor son las tácticas de equipo, a las que accederemos gracias a unos combos fetenes que nos permiten, por ejemplo, unos ataque tándem o contextuales (usando el mobiliario urbano) demoledores. Eso, sin contar las armas lumpen a nuestra disposición. En fin, viva el espíritu hosco de las recreativas de los primeros 90, con minijuegos y todo, para quitarle hematomas y testosterona.





Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

El artículo 33

▶ El impresionante stand de RockStar en el pasado E3 era un hervidero de fans rascando las paredes para obtener info o gadgets de «The Warriors», el lanzamiento de moda. «Megaconsolas» estuvo allí, al ladito del gurú Terry Donovan quien, aparte de mostrarnos en petit comité el título, nos aclaró que no es estrategia de RockStar meterse en el terreno de las licencias cinematográficas. Simplemente sacan este juego porque les encanta la peli y porque ellos lo valen. El artículo 33, vamos. O el impulso artístico por montera, el lema de la polémica firma. Otra cosa es que Tony Scott plantee rodar un remake para el año que viene o, "quizá" (como nos dijo), «Manhunt 2» pueda estar en marcha. Nada es casual en la empresa más cañera y billonaria del gremio.

Ficha Técnica

Compañía
RockStar

Género
Acción

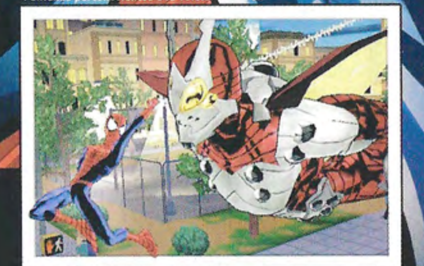
Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.thewarriors-eljuego.com

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión XBOX®



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

YA A LA VENTA

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM







PlayStation®2





GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS.



activision.com



LOS SIMS 2

Bienvenidos al universo virtual más dicharachero y megaconsolero. Ahora, con más creatividad, más libre albedrío y mejor cocina que nunca. Rico, rico

Ni la familia de Closas y el padrino Búfalo en pleno desarrollismo supera a la prole más prolífica de todos los tiempos. Estos Sims son como conejos australianos... Hace nada les tuvimos en PC en su versión noctámbula, este verano se dieron un garbeo consolero por la gran ciudad en su fashion versión Urbz, y ahora desembarcan multidisciplinarmente (incluida la PSP, que merece mención aparte). Por supuesto, estos chicos están más sueltos a estas alturas que un concursante de «GH» ante una mesa-camilla tertuliana, pero siempre hay maneras mejores de sobrevivir, que la realidad suele superar a la ficción, y si es virtual no digamos. Así que agitemos el cubilete de novedades graciosamente y lancémoslo sobre la mesa. A bote pronto, lo que destaca es el plan de vida global que podremos darle a nuestros cachorrillos, eligiendo entre diez carreras con más de quinientos ítems (350 de ellos, nuevecitos) y una docena de localizaciones diversas (aunque inevitablemente nos suenen de algo, sobre todo para los veteranos en las expansiones para PC) para que campen a sus anchas. Porque he aquí otra diferencia medular respecto de «Los Sims 2» pecero y otras versiones: nada de procrear. Eso sí, al menos podremos manipular genéticamente a nues-

Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Estrategia

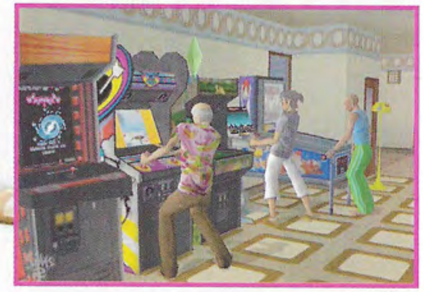
Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.lossims.com







Ampliando terreno

▶ Estos chicos no paran de multiplicarse. La versión móvil estará disponible en diciembre, con gráficos asombrosos, y pronto la expansión «Open for Business», donde nuestros amigos se meterán a empresarios de postín. Pero si de versiones hablamos, una muy esperada es la de PSP de este «Los Sims 2», con un sistema de control donde manejaremos a cada personaje en tercera persona, mucha creatividad añadida y un medidor de salud al que no conviene descuidar. Eso, aparte de las jugosas posibilidades Wi-Fi, aunque algunos modos de juego se hayan sacrificado en el trasvase.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Los Sims nos dan motivo para la diversión continua.

tros personajes editados para que saquen los ojos del abuelo y no dejarles sin raíces al pobrecito. Aunque nada de pensar en "light", porque, además del mítico jacuzzi con spa y todo, también hay un crucero del amor con fetén parodia de «Vacaciones en el mar» dentro.

Aspiraciones

A falta de crianza y pedagogía, el nuevo sistema de juego se centra en las aspiraciones: tendremos cuatro "metas" o desafíos a seguir y tres condicionantes negativos o "temerosos" a evitar. Y ojo que tenemos nuevas funciones de memoria (a veces rencorosa) y miedo, que no todo va a ser cuchipanda y jarana.

Por supuesto, la libertad de acción será la nota predominante en el título, creando nuevas aspiraciones relacionadas con la creatividad. Otra de las novedades es el control directo de cada personaje, beneficiándose del stick analógico y manipulando cada acción directamente. Aparte, la tajada conversacional también es interesante, con un zoom de cámara sobre cada interlocutor y un especial cuidado al lenguaje corporal y no verbal para conocer mejor al colega y que nos confíe hasta su carné de identidad (y no es metafórico). Si a esto le añadimos un nivel gráfico excelente, muy beneficiado de la experiencia de «Los Urbz», un modo para dos jugadores a pantalla partida y las sorpresitas y humor "de colegueo" habituales, los fans de la saga no se sentirán defraudados precisamente. Que no es poco. ¿Quién dijo timidez?

Quiero ser Arguiñano

▶ Entre las nuevas y "creativas" aspiraciones personales previstas en el juego, destaca la faceta culinaria, con más opciones gastronómicas que nunca y un surtido de ingredientes internacionales (medio centenar) que ni el canal cocina. Fruta, ensaladas variadas y pescado (algunos "distraídos" del acuario del vecino, los pobrecitos) son las estrellas de este nuevo menú. Ya se sabe: con el estómago lleno las relaciones sociales suelen ir sobre ruedas. Ñam, ñam.

Guía de juego



Quizá el factor más a tener en cuenta de esta nueva remesa de Sims sea la creatividad y lo infinito de su desarrollo. Ambas cuestiones, por supuesto, con sus respectivos asteriscos, ya que siempre habrá unas pautas de comportamiento que limitan nuestro "arte"» y casi siempre las historias interminables acaban siendo sencillamente repetitivas. Un consejo: exprimir más que nunca el modo conversacional, aunque los matices no verbales adquieren una importancia también capital en esta versión. Aparte de las novedades "complementarias" en cuanto a vestuario, mobiliario y cocinas variadas, el binomio de miedo-desafío acerca más que nunca a la vida real el comportamiento de nuestros muchachos, aunque a veces la cosa derive en perrillos "pavlovianos". No podíamos olvidarnos de la gran novedad de la franquicia: su versión PSP, que a su vez también ofrece como innovación curiosa una zarzuela de minijuegos que tendremos que ir solventando, lo cual le quita algo de "rigor social" pero le da mucha diversión al juego. Cosa que, a veces, se echa en falta en las versiones "mayores". Que ya no son adolescentes ni adoptan bebés aliens homo a diestro y siniestro. Un poco de seriedad.

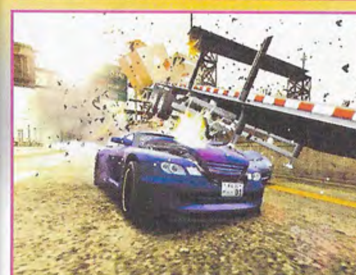


PS2/XBOX

BURNOUT Revenge

Si existe un juego en el que la sensación de velocidad sea tan crítica que puedas pensar que no estás montado en un coche, sino en un caza, ese es «BurnOut». En esta cuarta entrega las novedades vienen desde muchos puntos, tanto de la jugabilidad como del aspecto técnico. En el lado de la jugabilidad, «BurnOut Revenge» lo que ha incorporado con éxito ha sido un modo más para causar el caos sobre el asfalto, se llama Ataque al tráfico y consiste en embestir a los coches que fluyen lentos por las carreteras de modo que salgan despedidos contra los adversarios de nuestras carreras. Por supuesto, el Ataque al tráfico tiene una serie de normas, pero vienen a resumirse en que los golpes sean siempre en la parte de atrás del coche y que el vehículo al que embistamos no sea ni un autobús, ni un camión. Se trata de una novedad que aporta más posibilidades de generar caos, en primer momento, mayores opciones para dejar atrás a nuestros adversarios (es genial ver cómo les cae un coche encima), y, sobre todo, una espectacularidad gráfica que se apoya en cientos de kilos de hierro volando por los aires en embestidas brutales que sólo tendrán consecuencias para los que tengamos por delante. El otro gran apartado que hemos visto que ha evolucionado enormemente en esta versión es el motor gráfico. Además de eliminar toda esa gama de colores chillones y los reflejos exagerados en coches y asfalto que daban al juego («BurnOut 3») un aspecto muy de plástico, se ha introducido una iluminación que genera ambientación para cada carrera. Los escenarios están tremendamente detallados, no así tanto los coches que siguen sin ser reales, aunque sí plagios. Pero el mejor detalle del motor gráfico es la creación de la sensación de velocidad conseguida con dos efectos claros: el ojo de pez que deforma la imagen y el traqueteo cuando vamos disparatadamente rápido. Por último, muy relacionado con el aspecto más arcade del juego, nos encontramos con el uso de una física poco realista y más espectacular que nunca con coches saltando por los aires y golpes asombrosos.







Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Conducción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.burnoutrevenge.ea.com

Valoración

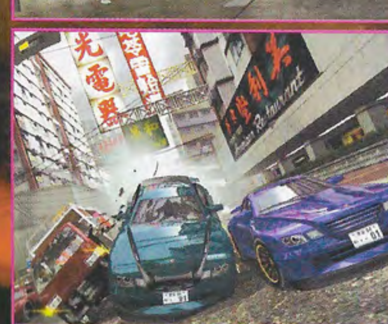
Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■■□

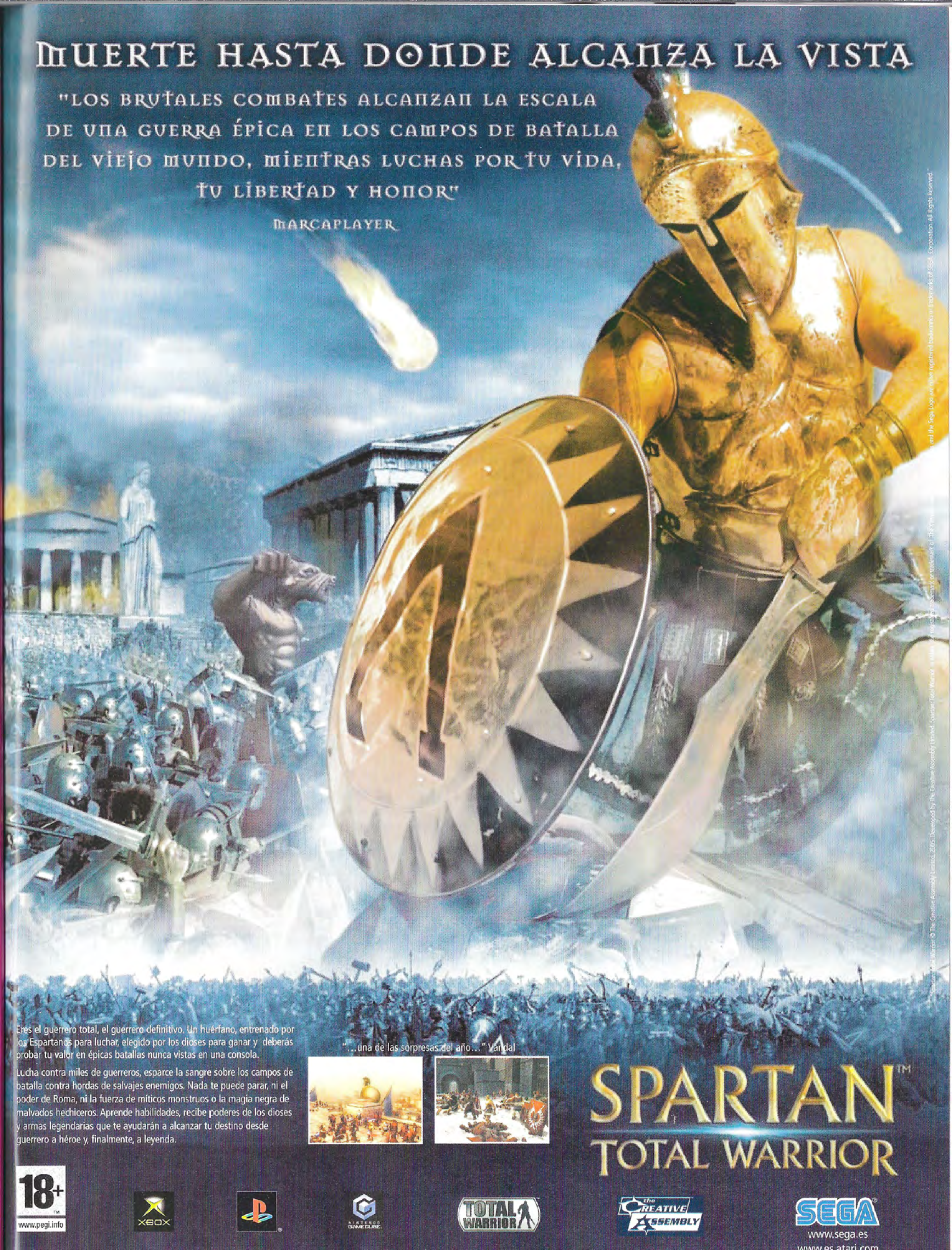
Originalidad
■■■■■□





Revenge

Cuando un rival nos haga un Takedown quedará marcado con una flecha roja que al poco tiempo desaparecerá. Si conseguimos hacerle un Takedown mientras la flecha roja está activa, realizaremos un Takedown Revenge. La ampliación de las rampas en los circuitos permitirá hacer otros Takedowns, como los verticales. Por otro lado, los modos de juego siguen siendo los mismos de siempre en 8 circuitos con 3 variantes, 169 pruebas distintas, 77 coches desbloqueables, un montón de horas para jugar.



MUERTE HASTA DONDE ALCANZA LA VISTA
"LOS BRUTALES COMBATES ALCANZAN LA ESCALA DE UNA GUERRA ÉPICA EN LOS CAMPOS DE BATALLA DEL VIEJO MUNDO, MIENTRAS LUCHAS POR TU VIDA, TU LIBERTAD Y HONOR"
MARCAPLAYER
Eres el guerrero total, el guerrero definitivo. Un huérfano, entrenado por los Espartanos para luchar, elegido por los dioses para ganar y deberás probar tu valor en épicas batallas nunca vistas en una consola.
Lucha contra miles de guerreros, esparce la sangre sobre los campos de batalla contra hordas de salvajes enemigos. Nada te puede parar, ni el poder de Roma, ni la fuerza de míticos monstruos o la magia negra de malvados hechiceros. Aprende habilidades, recibe poderes de los dioses y armas legendarias que te ayudarán a alcanzar tu destino desde guerrero a héroe y, finalmente, a leyenda.
"...una de las sorpresas del año..." Vandal
SPARTAN™
TOTAL WARRIOR
18+
www.pegi.info
XBOX
TOTAL WARRIOR
the CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
www.sega.es
www.es.atari.com

TEXTOS: JOTACÉ



ULTIMATE SPIDER-MAN

El fantástico Hombre-araña salta más alto con esta gloria con look comiquero y su otro yo Venom pisándole el pijama. Para subirse por los muretes

Perdón por autocitarnos cual columnista casposo, pero ya lo decíamos el mes pasado: Spidey está que lo tira y a la vejez, viruelas. Aún con los ecos del excelente y revolucionario «Spider-Man 2» resonando allá al fondo, llega uno de los juegos más esperados por los fans del arácnido personaje. Nada menos que la conversión de la fetén serie de cómics de Marvel por parte de Benis & Bagley, celebrada como gasolina fina para que el héroe vuelva a brincar por sus fueros. Y tanto que lo ha hecho el muy gambitero. Porque este «Ultimate», también con la firma de Treyarch, presenta unas novedades y proezas francamente espectaculares, empezando por un look cell que, por fin, se acopla como un guante de seda a los requerimientos estéticos del cómic, con un resultado nunca visto en su género (bueno, si descontamos el «Dragon Ball Z Budokai», que es otra historia).

Dame Veneno

Hablando de historia, el argumento sigue fielmente su germen comiquero, contando los primeros años de rodaje de Spidey, aunque el verdadero tomate comienza cuando aparece Veneno a repartir estopa. Y ahí viene el vuelco definitivo: quizá para complementar su siamesa serie sobre Hulk, por primera vez en la franquicia (y ya es decir), podremos controlar indistintamente al Hombre-Araña y a su peligroso y brutito alter ego (también conocido como Venom, si hace falta hacer la salvedad), un tipo con muy mal vino especialista en resolver problemas de tráfico con mucha contundencia. Así, con la elasticidad de Spidey y la saltarina fuerza de Venom, iremos recorriendo misiones a través de un amplísimo NYC, en el que se incluyen zonas poco transitadas habitualmente como Queens (donde reviviremos la mocedad del superhéroe, con el "insti" incluido) o Central Park. Todo, con la libertad de acción y balanceo que ya disfrutamos en el anterior título de la saga, y con misiones a pie que recuerdan el impepinable «GTA».
En definitiva, de lo que se trata es de sentirse en la piel y el pijama de Spiderman, un reto ferolítico que, por momentos, se consigue. ¿Cuándo? Por ejemplo, con las excelsas escenas de combate, con controles muy sencillos e intuitivos (agarrar, puñetazo y patadas), pero con

La vista es la que trabaja

¿Quién dijo que el cell-shaded estaba más "matado" que Ronaldo bajando a defender en el minuto 89? Lo que pasa es que no todos los juegos se amoldan a este particular look, hombre. Y, en este caso, el matrimonio es simplemente perfecto. Los eruditos lo llaman "3D comic inking technology", palabro que se traduce como un diseño tridimensional de altura, con un juego de brillos, contrastes y delineados de película, y un diseño espectacular que se desborda en los combates. Quizá los personajes sean algo canijos o los bandazos de la cámara molesten, pero ver con qué garbo lanza la telaraña Spidey o cómo "tarzanea" por los lustrosos edificio pone los ojos como platos. Limpísimos, claro.



La aventura y acción que destila este título nos va a tener asido al control durante horas. Y es que pocos juegos te ofrecerán la oporunidad de enfrentarte a rivales tan carismáticos como Electro, Rino, Lobezno o el Escarabajo.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



muchos combos de lo más vistosos que harán que los enfrentamientos contra Rino, Lobezno, Electro, el Escarabajo y compañía sean de aúpa, aunque si se estudian bien las rutinas, la cosa no es tan dura como parece. Si a esto le añadimos unas animaciones fantásticas (aunque no tan numerosas como «Spider-Man 2»), unos minijuegos curiosas (como competir contra la Antorcha Humana en una contrarreloj) y un perfecto doblaj, tenemos juegazo superheroico con mucha chicha y horas de diversión. Para meterse en el traje del trepamuros y dejarse llevar, a pie de calle y por las alturas.



Ciudadano ejemplar

El grado de civismo de nuestro héroe es de sobras conocido, ya desde su etapa de Peter Parker. Así que muchas de las misiones del juego incidirán en esta faceta, presentado de una manera curiosa: cada vez que tengamos que salvar a un ciudadano, se conectará un minijuego en el que tendremos que acometer una secuencia de teclas según el ritmo requerido. Si no podemos mantener el ritmo, la cosa se irá al traste. Ya sabemos que este chico tiene mucho swing.



Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.ultimatespiderman game.com

Guía de juego

Hay que tener en cuenta, antes que nada, que no estamos ante un "Spiderman" al uso, sino más bien ante un "Jeckyll y Hyde". Esto es, a la hora de controlar a Veneno o Spidey no se nos puede olvidar que el primero tiene mano de hierro y el segundo, de terciopelo. Por consiguiente, según a qué enemigo nos enfrentemos (Electro es pasto de los tentáculos de Venom) o misión urbana haya que resolver será mejor saltar al ruedo



a uno u otro. También conviene recordar que no estamos en una peli sino en un cómic, por lo que dominar los «paneles gráficos» o ángulos de tiro de cámara puede resultar de gran utilidad. También el escenario urbano ofrece todo tipo de gadgets y armas encubiertas que tendremos que ir rastreando y trasteando para avanzar en la misión de marras. Recuerda que el sigilo nunca es mal consejero. Al revés. Y, para que la cosa no se tuerza mucho, no está de más revelar algunos trucos curiosos. Por ejemplo, a la hora de desbloquear algunos personajes como Arachnoman o Parker Hoodie, tendremos que completar hasta noventa eventos de la ciudad, conseguir 90 token y completar los tour de combate (si suena difícil, para conseguir el Spiderman con traje negro habrá que completarlos ¡todos!). Y si quieres elegir héroe desde el menú de pausa, habrá que completar el modo historia. Y a ver si algún farruco se atreve con el grado de dificultad insano... Muchas sorpresas fanáticas te esperan.

PS2/XBOX

THE SUFFERING
TIES THAT BIND

Vuelve Torque, ese Curro Jiménez frenopático y alucinógeno, en una nueva aventura que, más bien, es una expansión o capítulo 2 de uno de los juegos más espeluznantes y grimosos (en el buen sentido) de la pasada temporada. Para refrescar la memoria, igual que en los culebrones, incluye una brillante secuencia inicial donde conocemos los primeros sudores de Torque en su fuga de la prisión de Carnate Island rodeado de mutantes y monstruos purulentos de toda condición. Tras derrotar al jefe final, cogíamos una barca hacia Baltimore (territorio también bastante friqui, como sabemos de las pelis de John Waters) pero, oh, calamidad, los bichos también nos pisan los talones para proteger a su "doctor Moreau" Blackmore. Así que aquí tenemos a nuestro hombretón en las mismas: dándole a diestro y siniestro a cada ente pavoroso con que nos crucemos, con algunos cambios en la mecánica tales como la imposibilidad de llevar más de dos armas con nosotros (sin contar las granadas), por lo que tendremos que afinar en el cuerpo a cuerpo. Y como además no podremos tener nuestro propio vademécum con medicamentos sino que serán de usar y tirar, la dificultad del juego será en ocasiones de locura. Aunque igual se trataba de eso, ya que el nivel de demencia y de rabia de Torque volverán a ser esenciales para que se emberrenchine y se transforme en bestia corrupia, a pesar del gasto de puntos de vida que conlleva. También varían, lógicamente, los escenarios, muy barriobajeros y lumpen ellos, que le dan al juego su punto tétrico y pringoso deseable (nada de goticismos como la mansión de Killjoy). Un buen doblaje, manejo sencillo, bestiario renovado (esos yonquis con tenazas gigantes, y encima adictos al caballo) y mucho libre albedrío garantizan mal rollo (algo repetitivo, eso sí) para rato. Sufre, jugón.

Sufrir de cine

La tendencia suma y sigue: «The Suffering» va a seguir la estela de «Resident Evil», «Doom» y demás juegos trasladados a la gran pantalla. Porque MTV ha adquirido los derechos para producir la peli ad hoc, prometiendo sustos etiqueta negra y criaturas infernales con la marca del gran Stan Wilson (el papá de los bichos de «Alien» y «Parque jurásico»). Y para que no decaiga el climax cinéfilo, la VO del juego la ponen Michael Clarke Duncan como megavillano o Rachel Griffith como Jordan.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Acción /Horror

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.sufferingtiesthat-bind.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■□□□

NUEVO PVPR

Play Station® 2, Xbox®
Nintendo GameCube™
19,90€

Game Boy® Advance
29,90€

CONVIÉRTETE EN LA RAZÓN POR LA QUE LA GENTE TEME A LA OSCURIDAD.

BATMAN BEGINS™

EL VIDEOJUEGO

EL CAMINO HACIA LA JUSTICIA EMPIEZA EN WWW.BATMANBEGINS.EA.COM



El miedo será tu mejor arma para sembrar el terror entre tus enemigos.



Recorre a todo gas las calles de Gotham en tu Batmóvil, usando armas infalibles y la tecnología más avanzada para aterrorizar a quienes se interpongan en el camino de la justicia.



Usarás toda tu destreza de guerrero ninja para doblegar a tus adversarios y "hacerles cantar".

PlayStation®2













16+ www.pegi.info



PS2/XBOX/GC

X-Men Legends 2
El ascenso de Apocalipsis

Tras disfrutar hace un año de los mutantes de la Patrulla X, toca ahora la segunda parte. Y a pesar de que al principio fuimos escépticos, con esta secuela no sólo se viene a refrendar que la saga tiene continuidad, sino que se han mejorado muchos de los aspectos que resultaban más flojos y que se ha escrito un guión que deja de piedra a cualquier seguidor de los X-Men. Para empezar los dos bandos rivales de mutantes (la Patrulla y la Hermandad) se unen para combatir a Apocalypse que pretende arrasar con la Humanidad. Las situaciones de tensión se van a suceder a lo largo de todo el juego y las relaciones entre los pupilos de Xavier y los de Magneto van a echar chispas, pero están condenados a colaborar si quieren acabar con la amenaza que tienen encima. En lo que se refiere al juego hay una novedad que resulta original y novedosa: un modo cooperativo online. El resto, básicamente sigue como en la versión anterior, grandes combates en tercera persona, pero nada de turnos como en otros RPGs, sino combates llenos de acción en los que sí que sigue teniendo especial importancia la estrategia. A la hora de llevar a cabo una misión deberemos estudiar qué personajes queremos que configuren nuestro equipo (hasta 4) de modo que podamos plantear una estrategia eficaz ante la situación que tengamos delante. Con quince mutantes a nuestra disposición y alguno más que podremos desbloquear, la aventura de «X-Men Legends II» nos llevará a derrotar a Cinco Jinetes del Apocalipsis para llegar al final del juego, atravesando escenarios de lo más variopinto durante las 20-25 horas que dura el juego. Sólo algunos pequeños problemas ofrecidos por la cámara empañan este título que se convierte en una compra obligatoria para los amantes de la Patrulla X y que encontrarán un extra pocas veces visto como es la posibilidad de tener entre manos a los personajes de la Hermandad.



Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.activision.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

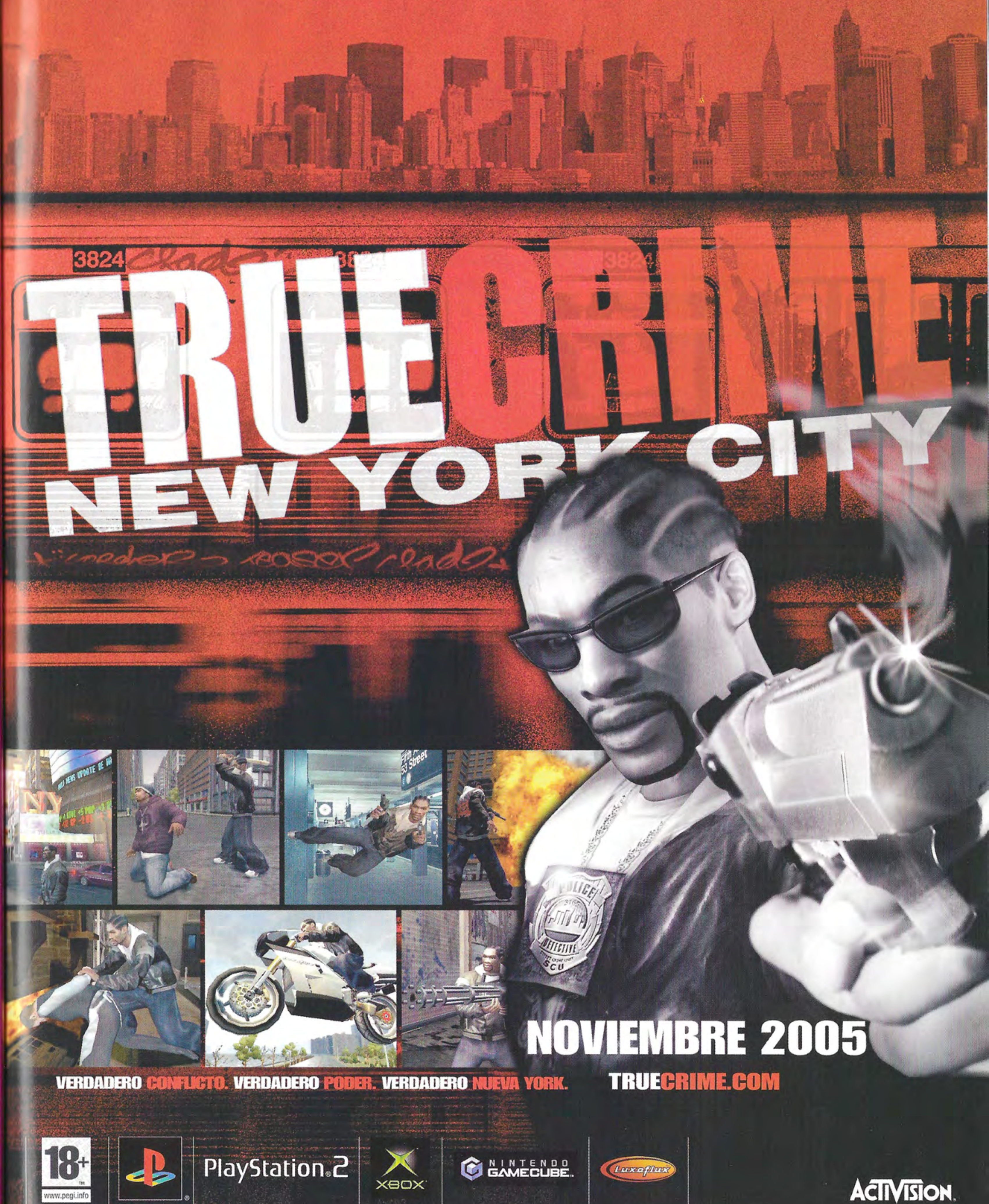
Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■■■■

Para no tan expertos

«X-Men Legends II» puede concebirse como un juego de rol de iniciación para muchos. Todos los elementos del rol clásico se acumulan en la parte de configuración de los personajes, definición de sus habilidades y demás, capítulo que podremos realizar de forma automática ya que se ha introducido una opción para esto. De esta forma los menos exigentes se dedicarán exclusivamente a utilizar sus armas y su estrategia en las tareas de exploración de los escenarios y combate con los enemigos. Los modos online de Historia y el modo Arena disponible en PS2 y Xbox lo hacen todavía más potente como título para dedicarle unas cuantas horas, ya sea en cooperativo o nosotros solos.

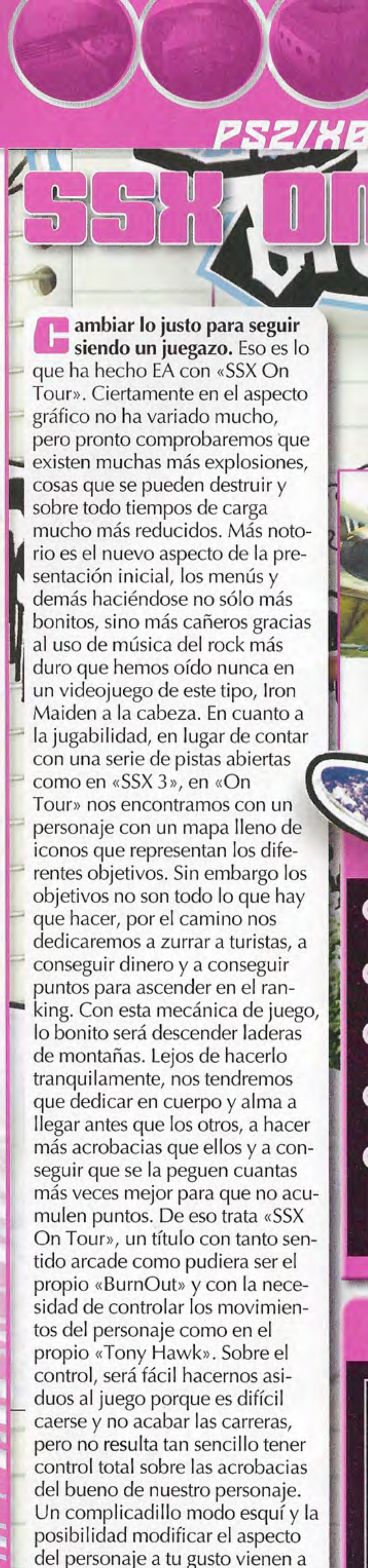

TRUE CRIME
NEW YORK CITY
NOVIEMBRE 2005
VERDADERO CONFLICTO. VERDADERO PODER. VERDADERO NUEVA YORK.
TRUECRIME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
Luxoflux
ACTIVISION

PS2/XBOX/GC

SSX ON TOUR



Cambiar lo justo para seguir siendo un juegazo. Eso es lo que ha hecho EA con «SSX On Tour». Ciertamente en el aspecto gráfico no ha variado mucho, pero pronto comprobaremos que existen muchas más explosiones, cosas que se pueden destruir y sobre todo tiempos de carga mucho más reducidos. Más notorio es el nuevo aspecto de la presentación inicial, los menús y demás haciéndose no sólo más bonitos, sino más cañeros gracias al uso de música del rock más duro que hemos oído nunca en un videojuego de este tipo, Iron Maiden a la cabeza. En cuanto a la jugabilidad, en lugar de contar con una serie de pistas abiertas como en «SSX 3», en «On Tour» nos encontramos con un personaje con un mapa lleno de iconos que representan los diferentes objetivos. Sin embargo los objetivos no son todo lo que hay que hacer, por el camino nos dedicaremos a zurrar a turistas, a conseguir dinero y a conseguir puntos para ascender en el ranking. Con esta mecánica de juego, lo bonito será descender laderas de montañas. Lejos de hacerlo tranquilamente, nos tendremos que dedicar en cuerpo y alma a llegar antes que los otros, a hacer más acrobacias que ellos y a conseguir que se la peguen cuantas más veces mejor para que no acumulen puntos. De eso trata «SSX On Tour», un título con tanto sentido arcade como pudiera ser el propio «BurnOut» y con la necesidad de controlar los movimientos del personaje como en el propio «Tony Hawk». Sobre el control, será fácil hacernos asiduos al juego porque es difícil caerse y no acabar las carreras, pero no resulta tan sencillo tener control total sobre las acrobacias del bueno de nuestro personaje. Un complicadillo modo esquí y la posibilidad modificar el aspecto del personaje a tu gusto vienen a ser otro plus en este juego que, sin ser revolucionario, nos cargará las pilas a tope.



Ficha Técnica

Compañía
EA Sports Big

Género
Deporte

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.es.ea.com





Esquiando con Mario

▶ La versión de «SSX On Tour» para GameCube vendrá con un extra de los que hacen historia, podremos manejar a Mario, Luigi, Peach y cía en los desenfrenados descensos por las pistas de snowboarding y esquí. Además encontraremos un escenario con la iconografía de las aventuras de Mario (Nintendo Village) e incluso su propia música y animaciones para la versión GC. Todo un capricho de "nintenderos".



Valoración



Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6

PS2/XBOX

METAL SLUG 4

La serie Metal Slug se ha erigido en el último bastión de los shooters 2D en la actual generación de consolas. Nada menos que cuatro ediciones llevamos ya de este clásico de las recreativas, de esta orgía de destrucción indiscriminada a golpe de lanzacohetes, ametralladoras y granadas, entre otras armas más estrafalarias. La mecánica es sencillísima: avanzas por pantallas de scroll horizontal aniquilándolo todo a tu paso, solo o en compañía de un amigo, para acabar librando una tremenda batalla contra el gigantesco jefe final del nivel. Puedes elegir entre cuatro personajes (que funcionan igual) y en tu camino encuentras tanques y vehículos que te ofrecen protección, así como un sustancioso incremento de la potencia de fuego. El problema de este tipo de juegos es que hay que saber moderarse. Si te dedicas a hacer continuaciones como un loco, te lo puedes acabar en menos de una hora. ¡Pero es que así se lo acabaría hasta un mono! En nuestra opinión, está bien que haya continuaciones infinitas para que cada cual decida la cantidad exacta que necesita, según su nivel de habilidad, pero hay que ponerse un límite estricto y respetarlo. Teniendo en cuenta que los niveles superados se pueden practicar individualmente, cualquiera debería poder acabarse el juego sin continuar ni una sola vez, siempre que tenga la paciencia necesaria para aprender sus entresijos.
En cualquier caso, y aunque «Metal Slug 4» es divertido y frenético por méritos propios, recicla demasiados gráficos, sonidos y conceptos de títulos anteriores, por lo que carece del factor sorpresa de «Metal Slug 3». ¡A ver si para la quinta entrega se ponen las pilas con la originalidad!

SOLDIER SELECT — Marco, Fio, Trevor, Nadia

La acción en todos y cada uno de los niveles parece no tener fin.

¡¿Imposible?! ¡En absoluto!

▶ Aunque superar las seis fases de Metal Slug 4 sin continuar pueda parecer imposible para un novato, en realidad no hace falta tener unos reflejos de ninja para lograrlo. La clave está en memorizar los patrones de ataques de los enemigos, mantener la sangre fría y realizar movimientos precisos. Muchos jefes finales pueden ser derrotados posicionándose bien en cada momento. ¡Si tienes una estrategia bien definida, el juego no es tan difícil como parece!



Valoración

Gráficos: ■■■■□□

Jugabilidad: ■■■■■□

Sonido/FX: ■■■■□□

Originalidad: ■■□□□□

Ficha Técnica

Compañía: Virgin

Género: Acción

Lanzamiento: Octubre

Dirigido a ...: + 12 años

Cibercontacto: www.virginplay.es





9 de NOVIEMBRE 2005



PlayStation®2

12+
www.pegi.info



RESIDENT EVIL 4

El Leon más fiero y gore salta de la GameCube a la PS2 con el poderío y la metralla que le hicieron ser el mejor juego del año (o casi). Eso, aparte de gráficos mejorados, niveles extra y demás sorpresas. Tiembla, zombi incauto



¿Quién dijo que el survival horror está más de capa caída que los leones de San Mamés? Hombre, igual no ruge como antes, ni siquiera con la esencia de "clementina" con que se aclaran la garganta en la «catedral», pero a falta de novedades revolucionarias, lo mejor es tirar de archivo y hemeroteca. ¿Y qué mejor pieza que, sin duda, el escalofrío más aterciopelado que nos ha visitado en los últimos años? Como ya sabemos de su tremenda versión en GameCube y en la previa que publicábamos el número pasado, esta cuarta parte del «RE» para la 128 bits es sencillamente, un prodigio de planificación argumental, estructura envolvente, miedo que se rebaña como paté de salmón y un picadillo gore del bueno que, desde luego, ya no se ve en las salas de cine desde hace una temporadita. Y es que había que anticiparse al décimo aniversario de la franquicia, jugones, y para ello nada mejor que repescar a Leon S. Kennedy que, seis años después de que la corporación Umbrella cerrase el paraguas zombi, se busca la vida como "machaca" investigador del presidente de los USA, nada menos. Sin embargo, le cae un encarguito de cuidado: buscar a la desaparecida hija del boss (si fuera alguna de las gemelas de Bush, sólo tendría que mirar en algún bar cercano). Pero la cosa

El país de Ada

Como ya anunciamos, la principal novedad argumental de esta versión es el seguimiento "telonero" a Ada Wong (aparte de la intervención siempre útil de Albert Wesker). En este sentido, hay que destacar el nuevo escenario que Ada tendrá para ella solita, y que nos permitirá, de la mano de Luisito, explorar un buen número de pasajes y niveles (hasta cinco, con dos horas y media de duración) magistralmente recreados. Aparte, también desbloquearemos unas cuantas armas bien finas para que Leon se ponga las botas. Destaca la PRL412, que emite unos estacazos eléctricos que fundirá los plomos a más de un bicho malo (y, de paso, a nosotros mismos).

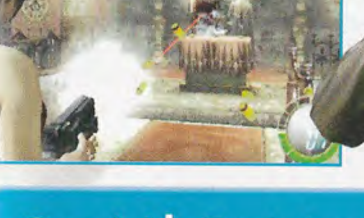












Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Survival Horror/Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.capcom.com/re4

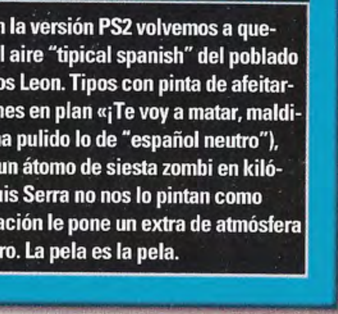
se vuelve internacional, ya que las pesquisas sobrenaturales nos llevarán a España, donde tendrá que vérselas con los aguerridos y agrestes oriundos, más feroces y malhablados que algunos zombis.

Más que acción

Una vez arrancada la fantástica aventura va mucho más allá del simple shooter en tercera persona (o dos y media), ya que nos obligará a planificar nuestras acciones, estudiar el terreno y resolver puzzles (la mayoría, no muy complicados) y no solo tirar de pistolón en una mano y cuchillo en otra. Al margen de lo extraordinariamente bien que se ha volcado el juego de la consola de Nintendo a la de Sony (incluyendo el escollo de los controles, algo menos cómodos y con un pelín menos de sensibilidad en la puntería), destacan dos factores para redondear el éxito: la "normalidad" nada aparatosa con que se muestra y moldea el terror y espanto, y el hecho probado y constatado de que muchos no fans de «RE» se enganchen irremediablemente al universo de Racoon City gracias a este título. Luego también están las impresionantes animaciones faciales, el mando-motosierra, lagunas rellenas (las criaturas del Averno huirán ante el tañido de la campana) el que los jefes finales sean posiblemente los mejores de la saga, que tengamos unos mapas de lo más útiles, que el look sea mitad «Batman Begins» mitad «Amanecer de los muertos», que el entorno sea más interactivo y con más vericuetos que nunca, que Ashley lleve una armadura de doble filo... Cosas que se le suponen a, quizá, el mejor survival de todos los tiempos, aquí o en la cúbica. ¿Crisis, qué crisis?

Guía de juego

Supervivencia. Esa es la palabra clave para acercarse con mucho amor a esta cuarta parte de la franquicia de Capcom. Supervivencia e inteligencia, ya que, para salir enteros de las hordas de enemigos que nos esperan, tendremos que agudizar el ingenio y expurgar los amplísimos y dinámicos escenarios buscando pistas o armas extras. Para ello, conviene tener siempre a mano la pantalla de archivos y echar un vistazo al manuel de juego, completo tutorial para aprender a mover la cámara, apuntar y disparar y saltar en el momento adecuado. Hablando de mandos, la conversión GC-PS2 se ha hecho con bastante fundamento: el botón A pasa a ser círculo o cuadrado, con L1 sacamos cuchillo, con R1 arma de fuego, con X corremos y con los analógicos nos desplazamos o apuntamos. Intuitivo y directo. Ojo con la niebla y lo que puede ocultar, ya que este FX es mucho más denso y logrado en PS2. Así, si utilizamos el inventario con soltura, desbloqueamos regalitos como el lanzacohetes infinito o la pistola Mathilda de 9 mm., y mosqueamos a los zombis correctamente (recuerda que tienen un motor sensible al daño, según la zona herida), podremos acceder a los extras ad hoc, como los divertidos "Trabajo de Ada" o "Los mercenarios", una vez completado el juego. Por cierto, también tendrás acceso a un vestuario completo para tus personajes, que tanto traje de campaña hace un look demasiado casual.



Spanish's Fantaterror

▸ Como el exotismo camp nunca muere, en la versión PS2 volvemos a quedarnos graciosamente sorprendidos ante el aire "tipical spanish" del poblado maldito donde encamina sus primeros pasos Leon. Tipos con pinta de afeitarse dos veces al día que profieren maldiciones en plan «¡Te voy a matar, maldito!» con acento costarricense (aunque se ha pulido lo de "español neutro"), poca hospitalidad típicamente ibérica y ni un átomo de siesta zombi en kilómetros a la redonda. Al menos, el ex poli Luis Serra no nos lo pintan como Torrente. Aunque, bien mirado, tal desubicación le pone un extra de atmósfera inquietante al asunto. Ah, y de euros ni rastro. La pela es la pela.

JAK X

Jak y Daxter se aventuran en un género insólito para ellos: ¡las carreras de combate! Estos dos estrafalarios héroes solían hacer las delicias del personal con sus aventuras de acción, pero ya ves, ahora se ponen al volante de potentes bólidos para demostrar su pericia como conductores.

La cosa se desarrolla a lo largo de cuatro torneos de 20 pruebas cada una. A medida que obtienes medallas en cada carrera, desbloqueas nuevas pruebas en las que participar. El caso es que hay muchísimas variantes, y lo mismo estás compitiendo en una contrarreloj que recogiendo artefactos en un entorno abierto o combatiendo por anotarte el mayor número de bajas. La fórmula básica de las carreras es parecida a la de «Mario Kart», donde se recogen potenciadores (aquí los llaman "eco") que luego usas para aniquilar o protegerte de la competencia. Los ecos azules te proporcionan energía turbo para adelantar a los rivales, pero también se consigue haciendo largos derrapes y saltos, por lo que se incentiva la conducción con estilo y las rutas acrobáticas. La estrategia viene dada por el hecho de que puedes llevar dos armas a la vez, una de disparo y otra trasera, así que reconocer el momento idóneo para usar cada una de ellas puede ser fundamental para ganar (¡en especial si logras interceptar un cohete teledirigido con una de tus minas!).



Técnicamente es un juego estupendo: los modelos de los coches son muy detallados, hay montones de efectos chulos y la sensación de velocidad es extraordinaria. Como encima puedes jugar a pantalla dividida (2 jugadores) y en línea (hasta 6), pues figúrate qué bombazo. De lo mejorcito de su género.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Conducción/Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.naughty-dog.com/jakX

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

Trabajo de garaje

▶ A lo largo del juego se desbloquean muchos extras, entre los que se incluyen nuevos vehículos (los hay de tres niveles) y opciones de personalización que te permiten alterar sus colores y carrocerías. Además, con el dinero que ganas puedes comprar mejoras de rendimiento para hacer a tus coches más competitivos: mayor blindaje, velocidad, aceleración, etc. Al final lo que cuenta es cómo conduzcas, ¡pero nunca viene mal una ayudita extra!


PlayStation.2
DESTRUYE TODOS LOS LÍMITES
ATRÉVETE CON EL MEJOR JUEGO DE DRAGON BALL Z QUE JAMÁS HA EXISTIDO
50 personajes únicos en 90 poderosas formas – cada uno con sus propias tácticas y fortalezas
Nuevos ángulos de cámara 3D
Escenarios completamente destruíbles
Voces originales japonesas
Totalmente fiel al universo Dragon Ball
Un total de 147 escenas animadas
¡YA A LA VENTA!
PlayStation.2
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI
BANDAI
12+
www.pegi.info
WWW.ES.ATARI.COM
WWW.ATARI.COM/DBZ
BAN DAI
ATARI
©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 2005 BANDAI Distributed by Atari Europe SASU
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



PS2

DRAGON BALL 2 BUDOKAI TENKAICHI

Goku, Vegeta y el resto del equipo vuelven para repartir somantas de palos a diestro y siniestro. La serie Budokai ha hecho un magnífico trabajo hasta ahora adaptando el universo Dragonball al género de los juegos de lucha, pero esta nueva edición («Tenkaichi») va más allá y plantea unas batallas aéreas como nunca antes las habíamos visto. Resulta que ahora vuelas con libertad por unos amplios escenarios y combates desde una perspectiva en tercera persona más propia de un juego de acción que de lucha. Gracias a este nuevo planteamiento, puedes bombardear a los enemigos con ataques energéticos desde lejos, embestir contra ellos surcando los cielos a toda velocidad y asestarles increíbles golpes que los mandan volando contra algún elemento destruible del terreno, como una montaña. Como bien saben los fans de Dragonball, las batallas aéreas son las señas de identidad de la serie, y este cambio de perspectiva las recrea a la perfección. El sistema de combate es aparentemente sencillo, pero tiene más complejidad de la que parece. Muchas acciones son contextuales (un mismo botón hace cosas diferentes según la situación) y aprender a ubicar rápidamente al adversario se convierte en algo fundamental: las posiciones pueden cambiar con mucha rapidez y es fácil perder de vista al enemigo y recibir un ataque por sorpresa. Los combates cuerpo a cuerpo son un tanto básicos, así que las auténticas estrellas son los espectaculares superataques y las técnicas energéticas. ¡Algunos enfrentamientos pueden concluir en la larga distancia, sin que se intercambie un solo puñetazo! Los gráficos son majos, la música y efectos sonoros cañeros y los modos de juego abundantes. ¿Qué más se puede pedir?

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Lucha

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.atari.com/

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■■

Batallas legendarias

▶ El modo puerta de batalla Z te permite revivir batallas clásicas de Dragonball, que van desde la saga Saiyan hasta la de Bu, pasando por los androides, Freezer y Célula. Tus esfuerzos se recompensan desbloqueando personajes (incluyendo a Broly, Videl y al inepto de Mr. Satán, ¡si es que no falta nadie!), imágenes, vídeos y objetos Z que te permiten modificar los poderes de los personajes para crear superguerreros definitivos. ¡Suma a eso el divertido multijugador, y tienes horas y horas de diversión!



PS2

TORRENTE 3 EL PROTECTOR

A patrulla y vencerás, jugón. Porque, ¿habrá alguien sobre la faz de la piel de toro que no sepa quién demonios es José Luis Torrente, el ex poli más machista, racista, mugriento y colchonero de la galaxia? Sí, amiguetes, el héroe ibérico más casposo y rentable (diez kilos largos de euros lleva el angelito en sus arcas) asalta las mega-consolas, después de su modestita experiencia previa en PC cuando estrenó «Torrente 2» hace casi un lustro. En esta ocasión, la cosa se ha tomado más en serio, a pesar de que el modelado de personajes (no el prota, gracias al motion capture) a veces patine. Pero Virtua Toys ha sabido rebañar perfectamente el espíritu guarri-cañí del "pájaro", sobre todo en los múltiples detalles tebeísticos que pueblan la pantalla, como las viñetas de «Mortadelo», también salvando las distancias. Como no podía ser de otra forma, el género elegido es un «GTA» en tercera persona donde recorreremos Madrid de cabo a rabo, principalmente las zonas del ghetto, distrito centro y aledaños. El argumento arranca como en la peli, protegiendo las delicadas espaldas de la eurodiputada de marras, pero la cosa pronto se desparrama como la barriga oceánica del justiciero en cuestión: así que, junto a desafíos conocidos como infiltrarnos en el discurso de la Ricci o evitar que un avión se empotre contra las KIO, tenemos un 85 % aproximadamente de libertad de acción y creación de misiones, tan "originales" como reventarle el top manta a un pobre negrito, quemar una remesa de bufandas del Madrid y otras lindezas. Mucho armamento cutre y no tanto, vehículos inéditos como una vespa, un perfecto callejero madrileño, doblaje made in Segura y kilos de humor mostrenco harán las delicias de los fans del bicho. Aunque, ¿dónde demonios están los cameos?

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Aventura

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.virginplay.es

Valoración

Gráficos


Jugabilidad


Sonido/FX


Originalidad


¿Nos hacemos unos minijueguillos?

Aparte de «GTA», otro referente capital de «Torrente 3», por motivos obvios, es «7 sins». Sobre todo, por los minijuegos rijosos para que el héroe español se desfogue y le crezca la barra de guarrería o sex-appeal, según. Dentro del gran abanico de extras desbloqueables, nos encontramos con perlas como pruebas físicas en el Vicente Calderón, ligoteo en barra (fija) americana, "apatrulle" de calles estilo Montera (ejem) y otras acciones viscosas que nuestro decoro nos impide enumerar .Y es que, ¿qué sería Torrente sin sus ocurrencias soeces y mastuerzas? Ojo que mancha y quema las orejas.



PS2

WRC envolved

Evoluciona y vencerás, bonito lema. Y, sorprendentemente, no hablamos de lo último de Pokémon, sino del nada malo quinto juego de la franquicia del campeonato mundial de rallies, convenientemente explotada por Sony. ¿Evolución, decís? Aparte de que los estudios ad hoc se llamen precisamente así, Evolution, esta nueva entrega se caracteriza de nuevo por un perfeccionamiento punto por punto de las proezas de la anteriores. ¿Que si esto es evolución? Pues toda la que podía esperarse de un juego de rallies, vaya. En fin, que seguimos teniendo los cuarenta y pico coches y los dieciséis circuitos perfectamente alineados y dispuestos, con sus marcas, sus patrocinadores, sus licencias y la más mínima pegata reluciente. Y, a partir de ahí, a tirar millas. Por ejemplo, con cinco ángulos de cámara para que no se pierda detalle ni del mínimo desgaste de las ruedas, con una acción múltiple que permite compartir rueda con otros ocho contendientes (y ojo porque en el modo multijugador online la cifra se multiplica) y una conducción más arriesgada, directa e intuitiva que nunca, ya que las condiciones climáticas y los accidentes geográficos del circuito son caprichosos y cambiantes (eso sí, casi que no esperemos un sol de justicia en Finlandia). Mucho realismo y hasta dramatismo al volante, oyes. Pocas veces el nivel de "smash&crack" –choques y moches– ha sido tan sobresaliente como en esta entrega, no hay más que ver la humareda comanche que suelta el motor (¡arráncalo, Carlos, por Dios!) a la mínima. Por cierto, que el virtuosismo en los FX está asegurado gracias al nuevo sistema de partículas desarrollado por estos chicos, que no sólo piensan en el «MotorSport» para PS3 o su gemelo «FIA WRC» para PSP. Un detalle por su parte.









Ficha Técnica

Compañía	Sony
Género	Conducción
Lanzamiento	Septiembre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.es.playstation.com

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6

El sonido del trueno motor

Uno de los apartados más mimados y niquelados de la franquicia es, sin duda, el sonoro. Un rugido sutil que en esta entrega da un paso más con detalles como el zanbombazo cada vez que colisionemos con un árbol, la cacharrería andante en que se convierte nuestro bólido con las tuercas sueltas o el griterío fugaz de los aficionados cada vez que les pasemos a toda mecha en la curva. Pero lo más asombroso es comprobar cómo cambia el tono de voz del copiloto cuando la cosa se pone tensa. Oído al parche, vaya.



SLY 3

Siempre supimos que Sly llegaría lejos con sus latrocinios. Y aquí lo tenemos, en la tercera entrega de sus aventuras, más fresco que una lechuga. Los elementos de juego que caracterizan a la serie permanecen intactos, pero han sido generosamente ampliados con más personajes, más misiones y toneladas de minijuegos que hacen de éste un título increíblemente variado. En esta ocasión, el objetivo de Sly es reunir a un formidable equipo de ladrones para perpetrar un audaz golpe y recuperar la fortuna familiar bajo las narices del maligno científico mandril que trata de hacerse con ella. Las misiones parten de la estructura de mundos centrales estrenada en la entrega anterior. Desde ahí, puedes abordarlas en el orden que estimes oportuno, eligiendo al personaje adecuado para cada una de ellas. Una vez completados los objetivos secundarios, te enfrentas a una misión principal que exige de la cooperación de varios miembros de la banda para llevarla a cabo con éxito. También puedes comprar nuevas habilidades para mejorar a los personajes, y usar el sigilo para robarles a los guardias es la mejor manera de conseguir fondos. A lo largo de la aventura, la cantidad de actividades que se plantean es asombrosa, mientras que la presentación estilo cómic sigue siendo tan fresca como el primer día. La oferta se redondea con minijuegos para dos jugadores, que incluyen guerras navales y aéreas, una intrépida persecución (Carmelita Fox a la caza de Sly, ¡un clásico!) y un delirante "shoot'em up" cooperativo en 2D. «Sly 3» es un juego muy completo que mantiene bien alto el estandarte del género plataformero en PS2. Pues a disfrutarlo.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Aventuras

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.slyps2.com

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

¡Y ahora en 3D!

▶ «Sly 3» incluye una de esas gafas azules y rojas que se usan para crear la ilusión de imágenes en 3D. Cuando completas una misión, puedes repetirla viéndola con el efecto 3D y disfrutar de una profundidad inusual. Ciertos segmentos de la aventura están diseñados específicamente para verlos en 3D, pero si te parece que esto de las gafas es una chuminada (y en cierto modo lo es), puedes disfrutar perfectamente del juego olvidándote de ellas.

SORTEO MEGACONSOLAS

¡¡FABULOSOS PREMIOS!!

TRES PRIMEROS PREMIOS: Pack de 1 Videojuego Lego Star Wars Platinum + Trilogías originales de Star Wars en DVD + 1 juego Lego

UN SEGUNDO PREMIO: Pack de 1 Videojuego Lego Star Wars Platinum + 1 juego Lego

SEIS TERCEROS PREMIOS: 1 Videojuego Lego Star Wars Platinum









SI QUIERES SER UNO DE LOS 10 GANADORES DE ESTE MEGASORTEO, SÓLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS AL 7210 CON LA PALABRA LEGO SEGUIDA DE UN ESPACIO Y LA RESPUESTA A LA PREGUNTA QUE PLANTEAMOS :

¿CUÁNTOS PERSONAJES PUEDES MANEJAR EN LEGO STAR WARS PLATINUM?

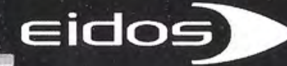
A) MÁS DE 600 PERSONAJES
B) MÁS DE 120 PERSONAJES
C) MÁS DE 30 PERSONAJES

(Ejemplo : Si crees que la respuesta correcta es la B, envía LEGO(espacio)B al 7210)

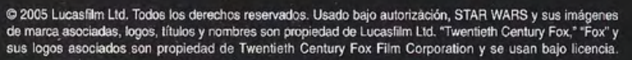
Fin de la promoción : 15/12/05
Coste del sms : 0'90 + IVA
Cuantos + sms envíes + posibilidades tienes de ganar.

















SPY TOY

Lástima que el tal Daniel Graig sea el próximo James Bond, porque con un juego como éste más de uno tendría muchas papeletas para llegar a ser 007 (o, al menos, superagente 86). La incombustible camarita de London Studio persiste en su empeño de exprimir aplicaciones y nuevas ideas, tan curiosas como ésta: cómo convertirte en espía en ocho sesiones. Tantas como minijuegos ofrece el modo historia de «Spy Toy» (muchos de ellos, dignos de «Eye Toy 3» o hasta 4). Antes de acceder a ellos, un poco de parafernalia, ya que para acceder al título tendremos que someternos a un reconocimiento facial: la máquina tomará los "datos" de tu careto para luego identificarte cada vez que te conectes (por si la cosa falla, hay una clave manual, tranqui). Una vez enchufados, tendremos que ir escalando posiciones en el escalafón espía empezando desde el rol de recluta novato. Para que la cosa vaya suave, las primeras misiones son prácticamente un tutorial para hacernos con los mandos e intríngulis, cosa no muy difícil, de todas formas. Una vez "matriculado" en la escuela, toca lanzarse al ruedo. Los minijuegos de marras serán: Sky diving, Photo fit, Code breaking, World map, Nanotech, Geosphere y Laser lock (las instrucciones están en castellano, no alterarse). Como se deducirá, los retos serán cosas como saltos en paracas, desciframiento de códigos, desarticulación de bombas, búsquedas a través de retratos-robot, búsqueda por satélite... todo muy Bond, James Bond (o Kids, Soy Kids). Esto es, desafíos entretenidos, picaditos y con buen look general, ya que el diseño del juego se parece bastante al de «Minority Report». Otro para pedírselo a Papá Noel, o más bien como aperitivo, que aún falta un rato largo.



Una clave manual sirve para que seas identificado sin problemas.

En ocho sesiones estarás listo para ser un súper espía.

Ficha Técnica

Compañía: Sony
Género: Eyetoy
Lanzamiento: Octubre
Dirigido a ...: + 3 años
Cibercontacto: www.playstation.com

Valoración

Aspecto	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6

Con las manos en la masa

▸ No, no es que «Spy Toy» incluya un mini-juego de cocina. Se trata de un modo de juego ingenioso e innovador, muy en la línea de la casa (aunque algo parecido habíamos visto en «Eye Toy 2»): ni más ni menos que un sistema de seguridad para "espiar y vigilar" la zona de tu habitación que quieras gracias al ángulo de visión de la cámara. ¿Cómo? Colocando algunos puntos sensibles que, si alguien no deseado o esperado los sobrepasa, harán que salte una alarma y hasta se capture la imagen (fija o en movimiento) del infractor, pudiéndose imprimir a través de cualquier impresora Epson con conexión USB. Así que ojito, "amigos de lo ajeno". Aunque eso de dejar enchufada la Play 2 todo el día por si las moscas también tiene su miga, ¿no?

PS2

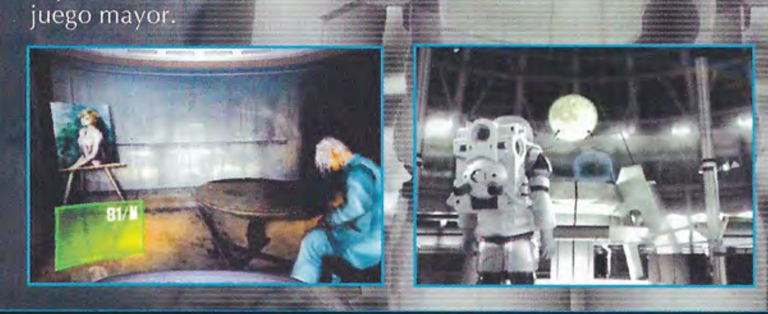
ECHO NIGHT BEYOND

Pocas veces eso tan romántico de "te llevaré hasta la Luna" adquiere un sentido tan dramático como aquí. Porque tú, dispuesto e intrépido Richard Osmond (por si os suena el apellido, es el hermano de Henry, prota de las dos primeras entregas de la saga para PSX), en plena luna de miel en la colonia también selenita de Diana allá por 2044, te verás con el agua (del mar de la Tranquilidad, claro) al cuello cuando su recién esposa se quede perdida en el espacio tras un accidente muy enigmático. Como no es cosa de activar el divorcio exprés, tendrás que poner en la nevera el Möet Chandon y embarcarte en un viaje galáctico rumbo a lo desconocido, que si hoy día encontrar una buena media naranja está difícil, dentro de cuarenta años ni te cuento. Planteado como una aventura en primera persona que tira más a survival medio exploración medio horror (la sombra de «Metroid Prime» es alargada), el argumento se va desarrollando a base de puzzles no demasiado complicados: el verdadero punto fuerte de la cosa es su fenomenal ambientación, con una mezcla de terror psicológico y ciencia-ficción atmosférica que recuerda a pelis como «Esfera» o hasta «Alien» sin bicho. Verdaderamente sorprendentes son los FX de niebla, sombras y la sensación ingrávida que añade más mosqueo a nuestro peregrinar por la estación espacial y demás fetenes aledaños. Sólo en «Project Zero» hemos visto algo parecido. Sin embargo, su duración (aunque haya hasta 4 finales posibles) y por momentos cierta monotonía hacen que anhelemos una experiencia de juego mayor.

UP&DOWN

▲ Fantástica ambientación, escenarios y FX. Sonido muy logrado.

▼ Si no eres fan de la saga, te parecerá el mismo machacadedos de siempre.





Compañía: Koei | **Género:** Acción/Estrategia | **Lanzamiento:** Septiembre | + 12 años

TOP SPIN

Pero, ¿dónde está Nadal? ¿Otro juego de tenis sin nuestra perla mallorquín? ¿No sufrimos bastante humillación tras verle fuera del último título oficial de «Roland Garros»? Sentimos empezar con un "pero", que no es nuestro "fair play" jugón, aunque no podemos disimular nuestro morro fruncido al no ver al "wonder boy" desfilando entre los dieciséis magníficos que presenta esta largamente esperada versión del crack «Top Spin» de Xbox para territorio PS2. Que si Hewitt, que si Sharapova, que si Hingins, que si Federer, que si Moyá y ¡Tommy Robredo!, pero del nen de la camiseta sin mangas, ni flowers. Bueno, al menos nos podemos consolar creando a un musculitos con melena y rasgos pijillos a lo "Iglesias family" y a correr. Pero pasemos a lo importante, que es la chicha de un título del que en la E3 angelina vimos sus prodigios (empequeñecidos, eso sí, por «Top spin 2» para Xbox 360, que estaba en el stand de al ladito). Aparte de un control mucho más afinado, con el consejo de ilustres veteranos y todo y un medidor para el timing muy útil, uno de los aciertos del título es su especialización entre las superficies de tierra batida, hierba y cemento, ya que por fin no veremos esos puntazos relampagueantes en Wimbledon ni esos peloteos de chicle en Roland Garros. Al mismo tiempo, los jugadores también tienen su propio estilo, con el servicio bestial de Federer o el virtuosismo sambero de Kuerten. Un completo tutorial, muchos golpes de efecto (y celebraciones) con los botones laterales, gráficos impecables y la consabida opción online completan un puntazo de juego. Aunque falten las ensaimadas...

UP&DOWN

▲ Perfecta sinergia estilo de jugador-tipo de pista, buen editor, golpes a tutiplén.

▼ Ese no-Rafa Nadal... Que ya esté en ronda preliminar su genial secuela para Xbox 360.

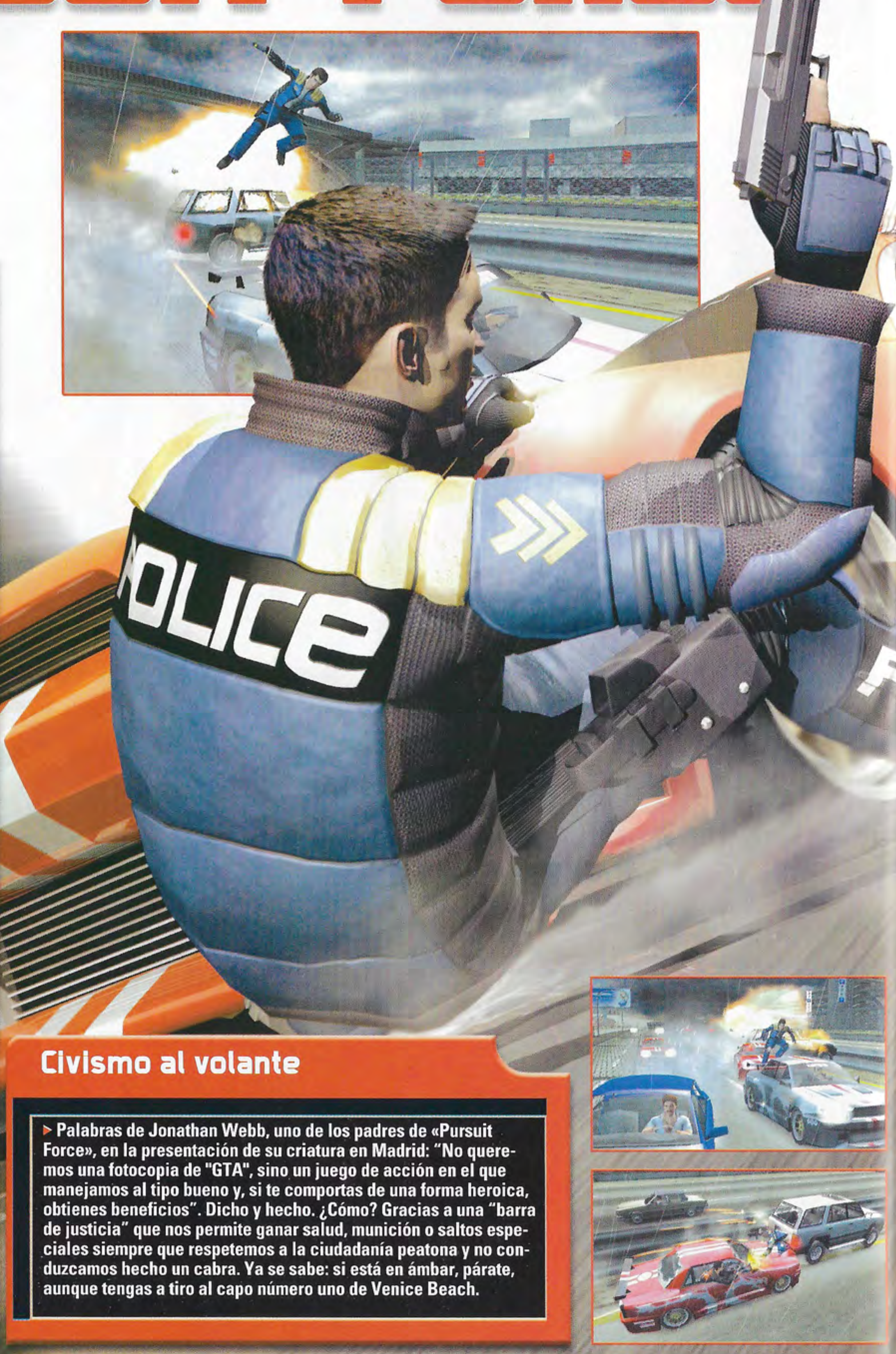




Compañía: Take 2 | **Género:** Deporte | **Lanzamiento:** Octubre | + 3 años

PURSUIT FORCE

Marchando otro cóctel molotov de acción y tiroteo justiciero sobre ruedas. La PSP, a todo gas con perlas así (aunque sean unijugadoras)



¿Qué sería de Los Ángeles sin sus persecuciones a tiro de metralleta, sus zigzags por las autopistas interurbanas de veinte carriles y sus todoterrenos-limusines echando carreras con los "pesetos" jamaicanos? Pues más o menos como Madrid sin las mil y una obras del alcalde-faraón que nos ha tocado en suerte: un aburrimiento. Por eso los chicos de BigBig Studios (filial de Evolution Studios, ná menos) han creado para la PSP este fastuoso entretenimiento urbano para matar el rato entre atasco y atasco o tiroteo y tiroteo, según. Y, para lucir mejor que en la ciudad-caja de zapatos, sus desarrolladores se han inspirado en todo el estado de California, con sus desiertos y sus dunas polares, para recrear Capital City, el completísimo entorno urbano donde se inspira esta mezcla entre «Need for Speed», «Burnout», «Chase H. Q.» o hasta «Spy Hunter». No vamos a ser pesaditos y repetir lo requetebien que lucen los juegos de corre que te pillo en la portátil de Sony, pero es que no hacemos más que recibir pruebas irrefutables. Por ejemplo, este sencillo pero fulminante título en el que tendremos que completar una treintena de misiones a través de los cientos de millas a la redonda de Capital, bien distribuidas en cinco barrios amplios y espléndidamente recreados. Dentro de un desarrollo más lineal que el argu-

Civismo al volante

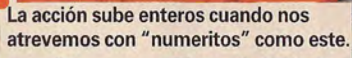
Palabras de Jonathan Webb, uno de los padres de «Pursuit Force», en la presentación de su criatura en Madrid: "No queremos una fotocopia de "GTA", sino un juego de acción en el que manejamos al tipo bueno y, si te comportas de una forma heroica, obtienes beneficios". Dicho y hecho. ¿Cómo? Gracias a una "barra de justicia" que nos permite ganar salud, munición o saltos especiales siempre que respetemos a la ciudadanía peatona y no conduzcamos hecho un cabra. Ya se sabe: si está en ámbar, párate, aunque tengas a tiro al capo número uno de Venice Beach.

Placer solitario

¿Cómo es que un título a priori perfecto para tirar millas con la conexión WiFi de la PSP no tiene opción multijugadora?. Sencillamente, porque estamos ante «una experiencia individual en sí misma», según reza la publicidad aduciendo motivos jugones y cinematográficos: como el juego tiene mucho de acción peliculera, lo más indicado para explorar esta faceta era que el jugador se enfrentase solo ante el peligro a los villanos sobre ruedas.Además, un multijugador decente le restaría potencia a su enorme pegada a solitaria. ¿Y qué héroe con las botas puestas necesita ayuditas?







La acción sube enteros cuando nos atrevemos con "numeritos" como este.





Saltar en carrera de un coche a otro es una de las acciones más espectaculares.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.pursuitforce.com

Valoración



Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□



Sonido/FX
■■■■□□



Originalidad
■■■■□□

mento de «Torrente», donde las misiones de marras se reducen a perseguir a los malos por tierra, mar o aire (ojo a los helicópteros y lanchas motoras que surcarán la aventura), lo que sorprende y engancha por el tubo de escape de «Pursuit Force» son básicamente tres cosas: la amplitud de su garaje, con cerca de cincuenta vehículos tan variados como motos, coches de policías, deportivos fardones o bólidos históricos (todos ellos, envueltos en un tráfico rodante bien tenso y denso, para que no falten los autos de choque tan monos); una sensación de velocidad y acción prodigiosa gracias a un framerate espléndido y unos ángulos de cámara ciertamente cinematográfico (para sus responsables, la auténtica mezcla es «Indiana Jones con toques de James Bond»); y, sobre todo, una jugabilidad de lo más fardona que permite, por ejemplo, liquidar a los quinquis saltando literalmente a sus coches (de forma automática y con un icono indicativo, para no liarnos mucho), al capó o entrando por la ventanilla en plan tiempo bala –ahí va otra mezcla, esta vez entre «Matrix» y «Dos chalados y muchas curvas». Unos jefes de nivel imponentes y con unos cacharros endiablados y varias horas de duración hacen de este título una poderosa experiencia sobre ruedas, ideal para coger la PSP como el volante de un bólido y liarla a tiro limpio. Viva el salvaje oeste de asfalto.

Guía de juego



En juegos como éste, donde tenemos cuatrocientos kilómetros de eslora para explorar, el primer consejo es llevar la brújula engrasada, a pesar de que tenemos bitácora de a bordo en la pantallita. Además, las misiones, a pesar de ser muy lineales, se pueden ejecutar desde diferentes rutas. En cuanto a los controles, el cuadro de mandos es bien sencillo: acelerar-frenar-disparar-saltar, así que nada de



liarse en un mata-mata sobre ruedas. Por cierto, la plana mayor de desarrolladores perteneció a Codemasters, así que el efecto relampagueante de «ToCa» y «Collin McRae» está bastante presente en las misiones. En cuanto a las machadas de superagente, en plan salto desde el helicóptero o permanecer colgados en marcha en plan Indy Jones hay que tener en cuenta que sólo tendremos un tiempo limitado, pues nuestra fuerza de agarre se agota rapidito. Suerte que podremos apuntar automáticamente a los malos, que también estarán surtidos de una gran amplitud de armas (recortadas, ametralladoras, misiles de bolsillo y explosivos). En fin, un toma y daca de lo más sugerente y adictivo para mantener firme a un juego de sombrerazo.



PSP

APE ACADEMY

Esto del monkey business es el cuento de nunca acabar. Aún con el mareo "zebedeo" de las alegres canicas del «Super Monkey Ball Deluxe» instalado, la PSP nos sirve una nueva ración de monerías para darle efervescencia a los primeros compases de su nueva consola. Hay que recordar que la franquicia es suficientemente conocida por los jugones de la PS2, aunque en esta ocasión el formato elegido se amolda perfectamente a la maquinita de bolsillo de marras: los minijuegos. Sí, amigos, otra de canapés mil delicias, aunque, ante tanta avalancha, recordamos con un pellizco de nostalgia la clase de la fetén serie «Bishi Bashi» porque, salvando «Wario Ware», bien poco nuevo hay bajo el sol de esta socorrida fórmula. Elucubraciones personales aparte, aquí también tenemos medio centenar de pruebas más o menos curiosas aunque siempre divertidas (que si hockey hielo, que si fútbol, que si golf, puntería, bolos, búsqueda del tesoro, tiro al plato o un minijuego bailongo a lo «Dance Dance Revolution» muy apañado), vertebrados en un argumento facilito: tendremos que ser los más empollones de un colegio (de ahí lo de «Academy»). Así, deberemos ir superando minijuegos ante la atenta mirada del profe con una estructura de tres en raya, y a los nueve liquidados tendremos uno en plan bonus. Como suele pasar en este subgénero, los controles son directos y sencillitos, pudiendo jugar tanto con los cursores como con el stick analógico. Lástima que los tiempos de carga sean algo dilatados, algo casi dramático en este tipo de pasatiempo. Mucho colorín, escenarios burbujeantes y gráficos dinámicos alegran la vista. Y el modo multijugador, aunque no haya muchos niveles para compartir, le dan más leña al mono. Que casi es de gomaespuma.











Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía	Sony
Género	Plataformas
Lanzamiento	Septiembre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	/www.playstation.es

Monerías Variadas

▶ Dentro de la línea "no problem" que plantea este título (y eso que los macacos de marras son unas de las mascotas preferidas de Kojima), hay que mencionar la a veces endiablada dificultad de dominar de cabo a rabo los minijuegos. Y cuando decimos dominarlos es estrujar todos sus extras, gadgets ocultos y brincos adicionales. Para tal fin, el juego desperdiga 300 estatuillas repartidas por toda su eslora que aparecerán sin previo aviso. Con ello tendremos vitaminas adicionales para que nuestra paciencia no se crispe demasiado. ¿Hace un chupito de licor de plátano?



TEXTOS: NEXUS/HAL

PSP

COLIN MCRAE 05 RALLY PLUS

El juego de rally con mas agarre consolero arranca con un "plus" de gasofa en la nueva pista de PSP. Y lo hace en nivel parecido al que pudimos gozar en PS2 gracias a su sistema de control excelente y a un apartado técnico de campanillas. Desde el mismo momento en que ruge el motor -el sonido del juego ya te pone a cien- la alta competición se vive con un realismo absoluto en la conducción, en la física de los coches y en la sensación de peso de los vehículos. Antes de correr, podremos elegir coche, a partir de un catálogo de "carros" de distinta categoría y respuesta (clásicos, 4x4, especiales...), y ponerlo a punto (amortiguación, dirección, caja de cambios...) según el trazado que realicemos en cada uno de los 9 rallies a disputar. Ya sobre la pista, disfrutaremos en cada tramo de un pilotaje vibrante como nunca antes en una portátil, por caminos polvorientos, embarrados o nevados hasta el parabrisas de tu vehículo. Con la boca abierta te quedarás con la recreación física y mecánica de los daños, tan realista que si te descuidas de hacer las reparaciones oportunas en las áreas de servicio desplegadas a lo largo de los circuitos te puedes quedar fuera de la competición. También puedes repotenciar tu coche con mejoras desbloqueables, junto a más coches y etapas si marcas buenos tiempos. Ponen la guinda al pastel un multijugador mediante Wi-Fi de hasta 8 jugadores para "piques" increíbles, y la opción de descargar las repeticiones y recorridos fantasma de tus amigos en tu PSP y superarlos sobrescribiendo nuevos récords. Una pasada.



UP&DOWN

▲ El gran control, los gráficos, el diseño de los vehículos y el sistema de daños.

▼ Los tiempos de carga entre cada etapa. Ralentizaciones en ciertos tramos.







Compañía: Codemasters | Género: Conducción | Lanzamiento: Septiembre | + 3 años

TONY HAWK'S UNDERGROUND REMIX 2

Hace poco, en un programa de MTV, el señorito Hawk enseñaba su mansión al respetable, que, mientras se frotaba los ojos, se preguntaba para sus adentros: ¿tanta pasta se gana haciendo el cabra con un patín? Craso error: tanta pasta se levanta con una licencia que producen videojuegos tan fetenes como éste. Y eso que algunos se esperaba con ganas el trompazo de la saga en su salto de PS2 a PSP, pero ni por esas. No solo ha mantenido el tipo, sino que el brinco ha sido estratosférico. Claro que la línea «underground» es una mina, dando un vuelco a la monotonía de sus primeros títulos con un espíritu gamberrete que aquí se cristaliza en el nuevo modo World Destruction Tour, donde tendremos que destruir unos objetivos no aptos para cuerdos de la mano del equipo Tony Hawk y el de Bam Margera, el friquipijo de «Viva La Bam» (ese Don Vito, videojuego estilo «GTA» ya).
Aparte de esta pirueta muy «Jackass», el modo Remix sigue como en su versión PS2, con más trucos y movimientos que nunca gracias a un control perfectamente adaptado de la «negra», incluso la diferencia del stick analógico. Más prodigios: un editor de skaters de impresión, para personalizar hasta el mínimo detalle, una gramola de muy buen gusto, con medio centenar de hits rapero y hasta clásicos (¡Tony Bennett!) y, sobre todo, cuatro nuevos escenarios urbanos para peinar y endiablar: Las Vegas, Atlanta, Kyoto y... Santa Cruz, con esas playas con ventolera oceánica tan apropiada. Hasta Barcelona parece más bella y mejor trazada aquí. Lo dicho, un must con buen modo WiFi y minijuegos rapiditos entre parada y parada de metro. Olé.





UP&DOWN

▲ Gran sonido, grandes gráficos, gran gamberrismo y grandes controles.

▼ Eh... ¿que no te guste el patinete atómico? Que te estés de vuelta de lo underground.



TEST TEST TEST

FIRE EMBLEM
PATH OF RADIANCE

Estreno por todo lo alto en NGC: la serie Fire Emblem de GBA pega el salto a la pantalla grande con un título de alta estrategia y fantasía que hará las delicias de los aspirantes a generales y roleros tácticos por igual.

Lo bueno de esta serie es que hay ciertos elementos básicos en los que puedes confiar. La estructura episódica, los turnos, los combates estilo piedra-papel-tijera (o más bien lanza-hacha-espada)... Y es que cuando algo funciona, no hay porqué cambiarlo. En cualquier caso, sepan los veteranos que también encontrarán algunas sorpresas, como nuevas razas, habilidades especiales y forja de armas, entre otras pequeñas novedades y mejoras. En cuanto a los novatos, pueden adentrarse sin miedo en la aventura, porque las primeras misiones son de refresco y te explican con todo detalle los fundamentos. La IA es muy competente y presenta un buen desafío, pero como la dificultad es regulable, puede configurarse al gusto de cada uno.

Combates a vida o muerte

Uno de los conceptos más decisivos en cuanto a mecánica de juego en «Fire Emblem» es que, a lo largo de la campaña, las unidades son únicas e insustituibles. Si un personaje resulta abatido en combate, ya puedes despedirte de él para el resto del juego. Naturalmente, si el que cae es el protagonista, la misión fracasa

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

Todos luchamos para todos

▸ Normalmente, en Fire Emblem los personajes que participan en la batalla son los únicos que obtienen experiencia. Sin embargo, en la edición de GameCube, hay una bonificación de experiencia que se reparte como tú quieras, de modo que puedes "entrenar" a los personajes débiles sin exponerlos al peligro. Por otra parte, probablemente quieras concentrar la experiencia en los personajes que estás usando (los mejores) para hacerlos aún más poderosos. ¡Allá cada cual con su estrategia!

inmediatamente y tienes que repetirla. Por fortuna, durante la aventura reclutas a nuevos miembros para engrosar tu ejército, así que la pérdida de unidades no es tan devastadora como para obligarte a repetir la misión si no quieres. En realidad, acabas teniendo más efectivos de los que necesitas. Con todo, saber que las vidas de tus hombres dependen de ti hace que cada batalla sea muy emocionante, y perder a un amigo siempre es doloroso.

El apartado técnico

Los gráficos son el punto menos destacable del juego. Habituados a los mapas en 2D de GBA, no cabe duda de que el salto a la tridimensionalidad de GameCube es una ventaja, más que nada porque es mucho más fácil distinguir a las unidades desplegadas. Sin embargo, las animaciones del intercambio de golpes (cuando una unidad ataca a otra) eran más bonitas con los gráficos en 2D, y los polígonos se limitan a cumplir la papeleta con dignidad. Se conservan, eso sí, los estupendos retratos animados característicos de la serie, que son ya marca de la casa. Algunas escenas intermedias en los momentos clave del relato ponen la guinda a la presentación. La banda sonora es espléndida y dinámica, pero hay que reconocer que la ausencia de diálogos hablados (todo es a base de texto) le resta un puntillo al sonido.

Así las cosas, «Fire Emblem: Path of Radiance» es un digno sucesor de la saga iniciada en GBA. Las misiones son apasionantes y variadas, la historia te engancha con rapidez y la jugabilidad es sólida como una roca. Simplemente, se trata de uno de los mejores juegos de estrategia que vas a encontrar en consola alguna.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Estrategia

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

Apoyo mutuo

▸ Como en ediciones anteriores del juego, hay ciertos personajes que reciben bonificaciones por luchar juntos. No obstante, suelen hacer falta muchas batallas para conseguir la bonificación, a no ser que la compatibilidad entre ellos sea espectacular. Por fortuna, obtener estas bonificaciones no es imprescindible para ganar, así que puedes olvidarte del tema si no quieres complicarte la vida.

Guía de juego



En un juego donde la muerte de los personajes es permanente, las unidades capaces de curar a otras son muy valiosas. Tan solo tienes que asegurarte de ponerlas a salvo de los arqueros enemigos, así que mantenlas a cierta distancia y retira a las unidades heridas de la primera línea. En las misiones defensivas, ten en cuenta que la mejor defensa es un buen ataque, así que no dejes que sean los adversarios los que den el primer golpe.

A la hora de subir de nivel a tus personajes, ten en cuenta que los que combaten al enemigo son los que ganan más experiencia. Un buen truco para potenciar a un personaje es debilitar al enemigo con otras unidades y dejarle dar el golpe de gracia. Cuando repartas las bonificaciones, vale la pena que se las des a los personajes que estén a punto de pasar de nivel, así llegarán más fuertes a la próxima misión.

El posicionamiento de las unidades es algo fundamental. Tienes que analizar las distancias que pueden recorrer los adversarios antes de desplazar a tus personajes, ya que de otro modo puedes exponer a unidades débiles al ataque sin darte cuenta. Usa a las unidades más fuertes para bloquear el paso y proteger a las unidades de apoyo.



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

MARIO BASEBALL

Aparentemente, Nintendo tiene las pelotas más grandes del mercado. ¿Cómo si no se explica que saquen tan alegremente un juego de béisbol aquí, donde el fútbol es el deporte rey? Pues el caso es que lo han hecho, aunque claro, los partidos de béisbol son bastante más divertidos cuando Mario y toda su pandilla andan de por medio con sus deliciosas animaciones, descacharrantes estadios y formidables supertiros. Ni siquiera faltan los minijuegos de rigor, al estilo "party", y el modo de juego para 4 jugadores (basado en conseguir monedas) es realmente divertido.En cualquier caso, la auténtica estrella es el elaborado modo individual, donde te eriges en capitán de tu propio equipo y te dedicas a reunir a la alineación definitiva para enfrentarte con Bowser. Por fortuna, hay un detallado tutorial que explica todos los fundamentos de juego, de modo que no deberías tener problemas para ponerte al día, aunque no hayas jugado al béisbol en tu vida. El transcurso de los partidos está animado por desafíos especiales que te permiten mejorar a tus jugadores si los cumples, y el aliciente de fichar a los miembros del equipo contrario al final del encuentro hace que las victorias sean aún más satisfactorias. Hay incluso un cierto componente estratégico a la hora de elegir a los jugadores (todos del universo Mario), porque tienen características propias que los hacen únicos. Aunque es un juego relativamente accesible en comparación con otros deportivos, batear no es tan fácil como cabría esperar, así que dominar la técnica tiene su curro. ¡El camino a la gloria nunca es sencillo!





Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Deporte

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.mariobaseball.com/launch/index.html

El poder de la amistad



▶ A la hora de escoger la alineación del equipo, no solo hay que tener en cuenta las características de cada jugador, sino también su compatibilidad con otros miembros del equipo. Un jugador batea mejor cuando sus amigos están en las bases, y lanza con más velocidad la bola hacia otro jugador compatible. Lógicamente, ¡Mario se lleva de maravilla con Luigi, Peach y Yoshi!

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■■□

NINTENDO DS™

3+

www.pegi.info

nintendogs™

TU CACHORRO TE ESCUCHA, HÁBLALE.

...TAMBIÉN EN TU NINTENDO DS



¡A TOCAR!





NDS

meteos

El cielo se cae sobre nuestras cabezas... ¡Quién iba a decir que sería algo tan divertido! Esto de que caigan piezas del cielo es un concepto de lo más trillado en los juegos de puzzle, hay que reconocerlo, pero en «Meteos» la acción funciona de otra manera, ya que no puedes controlar el modo en el que caen esas piezas. En vez de eso, tu interacción se realiza con las que ya se han depositado en el fondo de la pantalla. Usando el lápiz táctil, tienes que alinear tres o más piezas moviéndolas verticalmente por la pantalla. Cuando lo logras, las piezas salen catapultadas en bloque hacia arriba, con todas las piezas que tengan encima. Esto normalmente no basta para sacarlas de la pantalla, así que tienes que volver a juntar otras tres o más piezas en el bloque catapultado, con lo que creas un segundo lanzamiento que, ahora sí, debería poder sacar al bloque de la pantalla.
Así explicado puede parecer complejo, pero «Meteos» es justo lo contrario: un juego rápido, frenético y tan intuitivo como adictivo. A diferencia de otros títulos del género, que son básicamente iguales de una fase a otra, aquí cada planeta que visitas tiene sutiles diferencias. Los meteos pueden caer a diferentes velocidades, el tamaño de la zona de juego varía y a veces puedes necesitar más o menos de dos lanzamientos para deshacerte de los bloques, según la fuerza de la gravedad.
Los modos de juego son muy variados (incluyendo un sustancioso multijugador para cuatro), y de propina hay montones de cosas para desbloquear, incluyendo nuevos planetas y objetos especiales. ¡Es un juego de puzzle realmente estelar!

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□















Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Puzzle

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://meteos.nintendods.com/

¡El universo en peligro!

El argumento de los juegos de puzzle suele ser lo de menos, pero «Meteos» es una excepción. En el modo historia (que aquí lo llaman "viaje estelar"), vas de un planeta a otro defendiéndote del incesante ataque de los meteos. La aventura culmina con una batalla definitiva contra el propio planeta Meteo, el origen de todo el mal. Los múltiples finales, rutas alternativas y niveles de dificultad hacen que el modo historia conserve su interés tras muchas partidas.

NDS

PAC'N ROLL

Ya lo dijo el bardo: gira el mundo gira... y el único que no se marea ante tanto bamboleo es nuestro entrañable Comecocos, que por algo ha sido jugado cien millones de veces en todo el mundo, según una estadística tan peregrina como esa que dice que cada ser humano se traga, queriendo o no, un promedio de ocho arañas al año. El caso es que el trozo de pizza más mítico de la historia ha encontrado cobijo en la DS de Nintendo. Primero, con ese ingenioso pero algo cortito y monocorde «Pac-Pix», y ahora con esta extravagancia en tres dimensiones que recuerda los «Pac-Man World» para PSOne que salieron en su veinte aniversario. Pero, por supuesto, manteniendo la particularidad de la doble consolita: su stylus apuntador. Porque de lo que aquí se trata es de darle al coco como si fuera un aro para desplazarlo por los treinta y pico niveles disponibles, con sus jefes finales fantasmales, claro. Efectivamente, la cosa puede parecer un sosias nintendiano de «Super Monkey Ball» (¿¡pique Nintendo-Sega resurrection!?), pero con diferencias esenciales: allí controlábamos no al monito sino a la plataforma donde gravitaba, y aquí le damos movimiento al Pac-Man directamente. Como un trackball de esos, vamos. Por supuesto, hay que tener en cuenta la ley de la gravedad, sistema ya desarrollado por la casa en otros juegos similares, y tener cuidado de los pinchos y trampas de los niveles, tan mariófilos como cabía esperar. También se puede esquivar a los fantasmitas con un golpe de efecto muy bien rodados, buscando gemas y tesoritos secretos que nos permitan exprimir el modo Challenge o el Time trial (sí, es un juego de "rejuego") y desbloquear, por ejemplo, el "Comecocos" clásico con ocho gemas. Para que el círculo se cierre, nunca mejor dicho. Forever young, Pac.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía: Namco
Género: Acción/Aventura
Lanzamiento: Octubre
Dirigido a ...: + 3 años
Ciberconta...: www.nintendo-europe.com

Caballero Pac

▶ Entre las novedades de nuestro ilustre veterano héroe se encuentran las habilidades para campar por los niveles a nuestras anchas. Por ejemplo, para evitar ir con el agua al cuello, podremos enfundarnos una armadura para acceder a ítem en el fondo del mar y derribar muros. O, al revés, volvernos livianos y "pomposos" para flotar o saltar estratosféricamente de una plataforma a otra. También habrá otras cualidades burbujeantes a descubrir según avancemos en el juego. ¡Que no vamos a destriparlo todo!

A FONDO A FONDO A FONDO


3+
www.pegi.info
Nintendo
RETORNO A HOENN,
¡HAZTE CON LAS LEYENDAS!
POKéMON
El feroz y poderoso Rayquaza ha despertado para mantener el equilibrio entre Groudon y Kyogre. Estos tres Pokémon legendarios te están esperando en una trepidante aventura en torno a un Hoenn mejor y más grande. Defiende la paz de Hoenn ante la doble amenaza de Equipo Aqua y Equipo Magma. ¡Y ahora, atrapa y entrena más Pokémon que nunca tras vencer al Alto Mando!. Y luego, empieza lo nunca visto, el Frente de Batalla, donde experimentarás nuevas formas de lucha.
¿Estás preparado para la mayor aventura que jamás hayas vivido?
POKéMON EDICIÓN ESMERALDA
Sólo en Game Boy Advance
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
ESMERALDA
MÁS POKéMON QUE NUNCA
Lucha, atrapa y entrena más de 200 Pokémon en la edición Esmeralda
The Pokémon Company
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.es

XBOX

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

Miedo en primera persona con la literatura de Lovecraft como escenario. Lejos de juegos basados en el mito de Cthulhu, plagados de las clásicas aventuras siniestras, este título ofrece un sentido de la acción en primera persona un poco alejado de lo habitual y de lo más gratificante. ¿Y por qué es poco habitual? En primer lugar porque a pesar de ser un shooter en primera persona, incluye un montón de escenarios que deberán ser resueltos con métodos de infiltración o con resolución de puzzles al más puro aventura gráfica. Sin embargo, las numerosas armas de principios del siglo XX, unidas a un buen elenco de armamento alienígena (que creemos que no es momento de explicar de dónde saldrá), serán suficiente como para que afrontemos el juego con garantías... aunque no será poco habitual que nuestro cargador esté completamente vacío ya que en más de una ocasión nuestra imaginación nos jugará malas pasadas. Este episodio de «Call of Cthulhu» nos lleva a la población de Innsmouth metidos en la piel de Jack Walkers, un policía experto en asuntos relacionados con Cthulhu, y trataremos de descubrir qué secreto se esconde en un rincón del mundo tan apartado de la realidad como es este. Al parecer, los habitantes de la población permitieron que los alienígenas experimentasen y se mezclasen con ellos a cambio de una vida tranquila. Ahora parece que se ha roto el pacto. Por la ambientación del juego, la estética de los monstruosos personajes que tendremos como enemigos, la temática de retorcidos descubrimientos, todo se convierte en una amalgama de ambientes siniestros y agónicos que harán que pronto nos metamos en la figura de Jack y experimentemos casi todo lo que a él le ocurre, que hace más intensa una aventura que dura en torno a 20 horas y de la que el propio Lovecraft (autor originario de este mito) estaría orgulloso.



Sin indicador en pantalla: ¿combatir o no?, esa es la cuestión. Vaya angustia.

¿Estás loco?

Ni el número de balas, ni la salud, ni nada a través de un indicador. Sin embargo habrá muchas muestras en pantalla que nos dirán cuál es nuestro estado de salud y nuestro nivel de cordura. Para lo primero los indicadores serán el pulso (vibraciones), cojera, falta de puntería o visión ensangrentada. Para lo segundo, tendremos que fiarnos de lo que vemos y oímos (voces extrañas, criaturas que van y vienen, sensaciones de claustrofobia o miedo), pero con mucho cuidado porque nunca sabremos si estamos viendo algo o imaginándolo.

Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Shooter

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.taketwo.es

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■■■

DOOM 3
LA RESURRECCIÓN DEL MAL



Tres años de desarrollo daban para una expansión… por lo menos. En Pc es normal que esto ocurra a través de las expansiones, pero en Xbox es algo bastante excepcional y al ser tanto contenido extra (al menos tendremos 8 horas de diversión más) era demasiado como para descargarlo del Live. Lo que resulta novedoso en este «Doom 3: Resurrection of Evil» es la incorporación de gran cantidad de material de los juegos clásicos de «Doom». Por un lado podrás jugar a las versiones para un jugador o en cooperativo de «Ultimate Doom», «Doom II» y «Doom´s Master Levels», así como las modalidades multijugador de los tres con hasta 4 jugadores por consola a pantalla partida. Por otro lado, nuestro protagonista podrá tener acceso a un mayor número de armas, diferentes a las del «Doom 3» original, pero con similares características. Como novedad, se ha introducido un artefacto con el que podemos manejar los objetos de nuestro entorno a nuestra voluntad. Además de eso algunos de los personajes también habrán evolucionado y en ocasiones resultarán un poco más difícil de acabar con ellos, pero no es precisamente esta expansión de «Doom 3» un gran ejemplo de complicación. De hecho, como ya hemos comentado anteriormente, difícilmente un jugador tardará más de 8 o 10 horas en superar todo el juego y eso es demasiado poco tiempo para toda la inversión que se realiza. Al menos el juego cuenta con algunas inclusiones para el apartado de Xbox Live como son nuevos mapas multijugador, para ser jugados con las mismas modalidades de siempre. Las novedades en la jugabilidad son tan reducidas que nos resultará demasiado familiar. Pero en fin, una vez metido en el fregado sólo pensarás en gastar munición como loco.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Shooter

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.activision.com

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■□□□

Cómo crear un ambiente

▶ Doom 3 es un ejemplo a seguir por todos los videojuegos de esta época de creación de ambiente. Por un lado nos encontramos con todos esos enemigos y personajes amigos que se encargan de dar vida a las situaciones, por otra parte están los escenarios, perfectamente acabados, relucientes, sombríos, iluminados con detalle y con objetos que no hacen sino crear sensación de espacio y de claustrofobia en muchas ocasiones. Por último encontramos lo que le da la vida al juego. Lo que hace que cuando cogemos el mando, nos metamos en el Infierno. Es es apartado sonoro, que en esta expansión sigue siendo el alma de la ambientación. De 10.

GBA

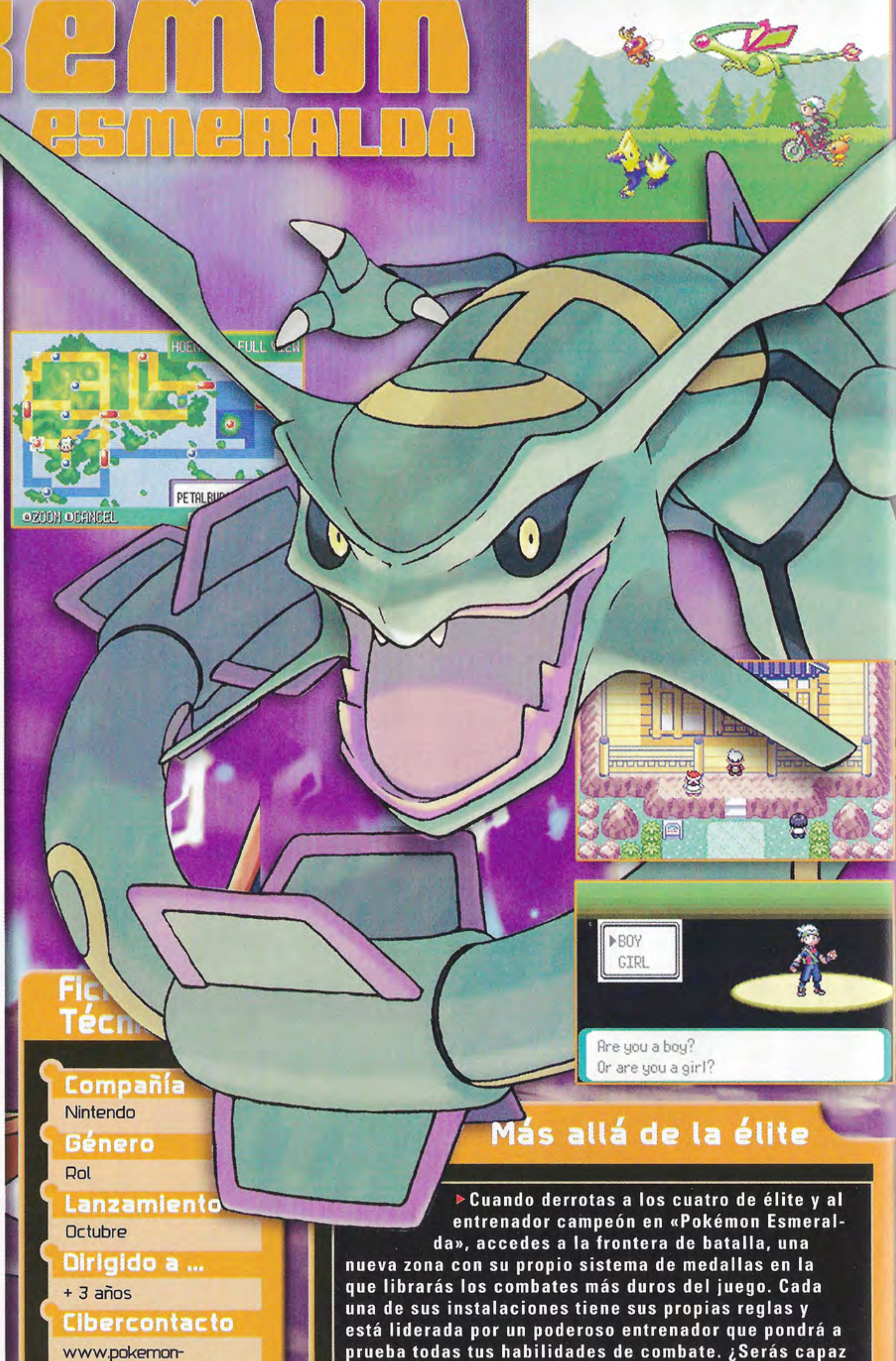
POKÉMON ESMERALDA

Pues parece que nos vuelve a tocar disfrutar de una nueva aventura Pokémon. O no. La edición Esmeralda es en realidad una reedición modificada y mejorada de la edición Zafiro/Rubí, así que la disfrutarán más los recién llegados al fenómeno Pokémon.

«Pokémon Esmeralda» es un juego de rol en el que interpretas a un joven muchacho (o muchacha) que acaba de mudarse a Villa Raíz. Al poco de llegar, conoces al profesor Abedul, que te inicia en los secretos del entrenamiento pokémon. Pronto tu misión está clara: recorrer el mundo buscando pokémon, capturarlos, y enfrentarlos a los pokémon de los otros entrenadores para que adquieran experiencia y se hagan más fuertes. En el camino te enfrentarás a los malignos equipos Magma y Aqua, y vencerás a los jefes de los gimnasios de cada ciudad para obtener medallas y convertirte en un genuino maestro. ¿Cómo? ¿Que suena familiar? Es normal, porque «Pokémon Esmeralda» es en realidad una especie de "versión del director" de la edición Zafiro/Rubí. Por fortuna, no se trata de un calco exacto, y hay sustanciosas mejoras e innovaciones que lo convierten en el mejor título de la serie hasta la fecha. Hay nuevas animaciones en los combates, nuevas zonas y encuentros, y además la ubicación de los pokémon ha variado para que no sea exactamente lo mismo, entre otras sutiles diferencias que solo notarán quienes hayan jugado a fondo a Zafiro/Rubí.

La magia del universo Pokémon

Habiendo aclarado esto, «Pokémon Esmeralda» es un título que se puede recomendar sin reservas. Detrás de su



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.pokemon-games.com/emerald/

Más allá de la élite

Cuando derrotas a los cuatro de élite y al entrenador campeón en «Pokémon Esmeralda», accedes a la frontera de batalla, una nueva zona con su propio sistema de medallas en la que librarás los combates más duros del juego. Cada una de sus instalaciones tiene sus propias reglas y está liderada por un poderoso entrenador que pondrá a prueba todas tus habilidades de combate. ¿Serás capaz de superar este desafío definitivo?

Valoración

Gráficos ■■■□□□□

Jugabilidad ■■■■■■■

Sonido/FX ■■■■■□□

Originalidad ■□□□□□□

aspecto infantil se oculta un formidable juego de rol, cuya estrategia es más profunda de lo que parece. Cada pokémon pertenece a un tipo (fuego, agua, bicho, etc.) que es fuerte contra ciertos ataques y débil contra otros. Para hacer un equipo ganador, hay que tener en cuenta los atributos de cada uno y las ventajas de cada tipo de ataque, además de conocer a la perfección las características del adversario. La cantidad de pokémon para capturar es abrumadora, y cada uno tiene sus propias estadísticas, rasgos exclusivos y habilidades. Encima, el mundo es enorme y está repleto de actividades (¡puedes criar pokémon y hacerlos participar en concursos!) y submisiones, así que puedes tirarte muchísimo tiempo explorándolo y sacándole partido. Si la serie Pokémon se ha convertido en un superventas duradero, no ha sido solo por su carisma, es que de verdad se trata de un juego de rol de primera clase.
Por si fuera poco, gracias a la conectividad de GBA (ya sea mediante cable link o adaptador inalámbrico), los jugadores pueden intercambiar pokémon, celebrar combates e incluso transmitir datos a «Pokémon Colosseum», uno de los grandes juegos de GameCube. Si todavía no te has metido de lleno en el universo pokémon, éste es sin duda el título ideal para iniciar la fiebre. Por otro lado, si ya has jugado a los anteriores títulos, probablemente no te merezca la pena "hacerte con todos" otra vez y sea mejor esperar al estreno de alguna aventura totalmente nueva. ¿Tal vez en Nintendo DS? Pues a ver si nos dan esa alegría.

Súper remezcla

▸El hecho de que «Esmeralda» sea una combinación de Rubí y Zafiro tiene sus ventajas. Mientras que el equipo Aqua y Magma aparecían cada uno en la versión correspondiente, en Esmeralda aparecen los dos y tienen sus propias bases, así que puedes zurrarles a ambos. Además, puedes atrapar a Kyogre y Groudon en el mismo cartucho (¡pero no esperes que sea fácil!)

Guía de juego

Probablemente tu primera pregunta será, ¿qué pokémon debería escoger al principio del juego? Realmente es una cuestión de gustos, aunque en la edición Rubí/Zafiro, se recomendaba escoger a Torchic por su eficacia contra los cuatro de élite. Sin embargo, la composición de sus equipos ha cambiado en Esmeralda, así



que ahora es mejor elegir a Treecko.
Acerca del mejor modo de entrenar a los Pokémon, en realidad no es una ciencia exacta. Algunas especies son más difíciles de entrenar que otras, así que ganan niveles de experiencia con mayor lentitud. Por ejemplo, para llevar a Shroomish o a Makuhita hasta el nivel 100 hacen falta más de 1.640.000 de puntos de experiencia, mientras que Nincada o Volbeat consiguen ese nivel con solo 600.000. Si tienes un pokémon de bajo nivel que quieras entrenar, ponlo al principio de la lista del equipo. Nada más empezar un enfrentamiento, cambia a otro pokémon. El mero hecho de haber estado presente en el combate ya es suficiente para ganar puntos de experiencia. Además, los pokémon adquiridos mediante intercambio con otros jugadores ganan niveles más rápido que los normales, ¡es algo muy útil!
Por último, procura tener siempre a mano la lista con la interacción entre los tipos de ataque y de pokémon, así sabrás siempre cuál es el mejor ataque contra el pokémon al que te estés enfrentando. ¡Si tu pokémon actual es débil contra el ataque que emplea el adversario, cambia inmediatamente a otro pokémon del equipo!

DONKEY KONG COUNTRY 3

Donkey y Diddy han sido secuestrados, ¡la misión de rescatarlos corre a cargo de las nuevas generaciones! Es lo que tiene la familia Kong, que siempre se ayudan unos a otros. Así es como Dixie Kong y Kiddy Kong emprenden un viaje por las frondosas selvas de una isla tropical recogiendo plátanos, nadando, saltando, trepando y catapultándose a lo largo de multitud de niveles. Se trata de un plataformero de la vieja escuela, y nunca mejor dicho, porque «Donkey Kong Country 3» se estrenó originalmente en SuperNintendo, si bien esta versión incluye un noveno mundo con seis niveles adicionales. Aunque solo controlas a un mono a la vez, puedes cambiar de uno a otro con solo pulsar un botón, y tanto Dixie como Kiddy pueden lanzarse el uno a otro para recoger plátanos y abatir enemigos. A diferencia de otros títulos al uso, éste es bastante difícil, y cada vez que pierdes a tus dos monos te mandan de vuelta al principio de la fase (está visto que eso de los puntos de control es para débiles, o algo así). Lo peor es que si te quedas sin vidas te dan el "Game Over", pero como puedes guardar la partida, no debería ser tan trágico. Técnicamente es de lo mejorcito. La música y efectos sonoros son estupendos, y los gráficos lucen ricas animaciones y mucho colorido. A nosotros el diseño artístico nos sigue pareciendo feo de narices, como en los «Donkey Kong Country» anteriores, pero allá cada cual con su criterio. En todo caso, si te consideras un plataformero de pro, puedes estar seguro de que te aguarda una formidable aventura, con minijuegos para dar y tomar y toneladas de secretos para descubrir.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es













Diversión para los monos

El apartado de minijuegos está muy cuidado, y algunos rinden homenaje a otros videojuegos, como «International Karate», donde el viejo Cranky desvía a unas criaturas espinosas con un escudo. Destaca también una trepidante persecución de lanchas, con ametralladoras incluidas, y una reedición del clásico juego de Simón en la que tienes que repetir una secuencia de colores y sonidos en el orden correcto.



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□

DR. MARIO/PUZZLE LEAGUE

GBA

¿Qué me pasa, doctor? Igual que el bálsamo del tigre, el mundillo de los videojuegos ya descubrió hace años e incluso décadas un bálsamo esencial contra el aburrimiento, aunque el efecto secundario era la adicción brutal: los títulos de puzzle. Y del «Tetris» al «Meteos», la fiebre suma y sigue con altas temperaturas. Por eso este pack-destroyer se antoja una provocación para el jugón veterano. Empezamos con «Dr. Mario», remake riguroso de su versión NES, con alguna mejoría gráfica y un sonido retocado, para que clasicazos como «Chill», «Fever» o los nuevos «Cough» y «Sneeze» suenen con voz propia. El mecanismo es chupetero: con una pantalla hipervitaminada repleta de píldoras tricolores, tendremos que unir líneas de cuatro iguales, moviéndolas y girándolas como toda la vida. También pululan virus a los que eliminar. ¿Parece sencillo? Pues espérate a que pasen unos cuantos niveles. El título posee algunos modos de juego, como el normal y corriente, el flash centrado en los virus a liquidar, y el versus. Casi nada nuevo para quien ya lo disfrutó en la línea retro que Nintendo sacó hace un año y pico. Y, ahí al lado de este juego, tenemos «Puzzle League» (¡ojo dos juegos en un mismo cartucho!), también conocido como «Tetris Attack», «Panel de pon» o incluso como «Pokémon Puzzle Challenge». En esta ocasión, el reto también consiste en juntar cuatro piezas del mismo color intercambiando dos adyacentes. La gracia está en que, al hacerlo, se pueden desencadenar derrumbamientos y efectos dominó frenéticos, muy apreciables en su modo versus. En fin, un dúo muy dinámico para soñar con fichitas cayendo durante meses. ¿Es grave?

UP&DOWN

▲ Comprobar que estas viejas glorias siguen en forma. Nuevas melodías, FX y «tuneo» de pantalla.

▼ La eterna falta de modo historia, que deviene en monotonía. Enganchan demasiado, ojo.

Compañía: Nintendo | **Género:** Puzzle | **Lanzamiento:** Noviembre | + 3 años

SHREK SUPERSLAM

Shrek y el resto de la pandilla acaban de imponer la ley del porrazo. Y no solo en GBA, sino en todas y cada una de las plataformas de la actual generación de consolas. Al igual que sus hermanas mayores, la versión de GBA es un juego de combate cuerpo a cuerpo con hasta cuatro participantes, muy similar en concepto a los clásicos «Super Mario Bros. melee» y «PowerStone». La falta de originalidad es patente, y aunque los gráficos permiten reconocer a los personajes favoritos de la saga (Shrek, Asno y Fiona, entre muchos otros), la verdad es que podrían estar más depuradas. Eso sí, los escenarios interactivos (con teletransportes y peligros varios) le inyectan emoción a los combates, aunque lo mejor son los objetos especiales: espadas, varitas mágicas, pociones y un sin fin de potenciadores con los que inclinar la balanza a tu favor. La cámara está muy próxima a los personajes, así que se recurre al scroll en cuatro direcciones. El resultado es que los adversarios suelen estar bastante tiempo fuera de la pantalla, y tienes que buscarlos desesperadamente con la ayuda de los indicadores de dirección. Cuando te topas con ellos, la cosa degenera en un descerebrado aporreo de botones, sazonado por el uso de ataques especiales, que aportan un poco más de carácter a cada personaje. Así las cosas, se trata de un juego divertido en pequeñas dosis, pero que no aguanta comparaciones con títulos más elaborados. El multijugador y el modo megadesafío añaden algo de sustancia, pero vamos, la cosa tampoco da para mucho.





UP&DOWN

▲ Abundantes personajes para escoger. El modo megadesafío es aporta mucha variedad. Muy accesible desde el principio. Extras desbloqueables.

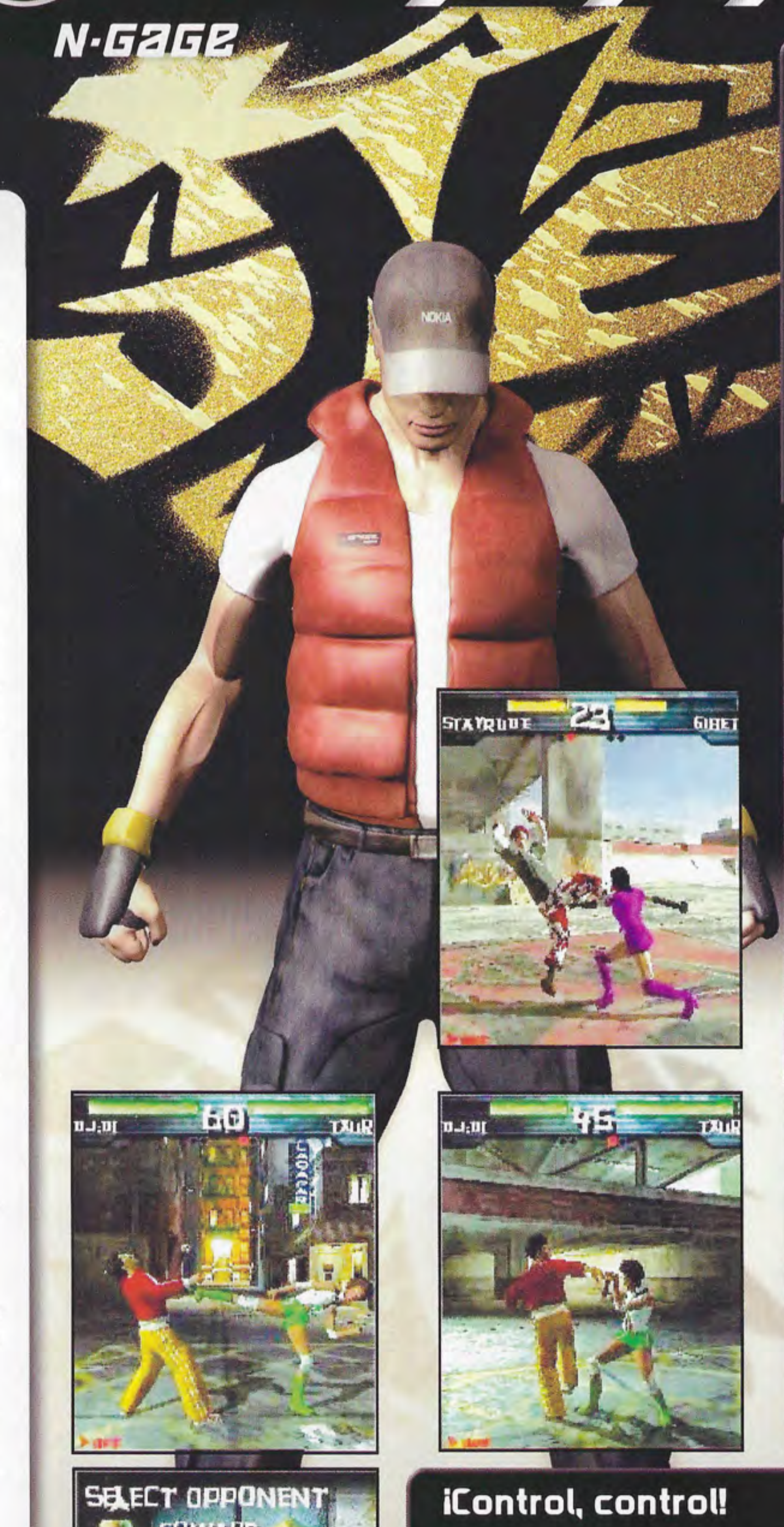
▼ No hace prácticamente nada que no se haya visto antes. El sistema de combate es simple como el mecanismo de un botijo.

Compañía: Acrtivicsion | **Género:** Acción | **Lanzamiento:** Noviembre | + 7 años

N-GAGE

One

Ya lo dijo Garci: «You're the one». Y, aunque no nos imaginamos al de la calle Narváez dándole a la N-Gage con un pitillo encendido, no sería mal momento de empezar con juegazos como éste que, encima, hacen patria. Efectivamente: ahí donde le veis, «One» es made in Spain, ya que a los barceloneses de Digital Legends corresponde la autoría de este espectacular título, el primero de lucha desarrollado exclusivamente para la consola finesa. Nada más enchufar la intro, comprobamos que la cosa va en serio. Se nota la experiencia "pecera" de los desarrolladores a la hora de importar técnicas de skinning, mapping y demás "ings" para la portátil de Nokia. En cristiano: unos gráficos tremendos, lo nunca visto en estos lares. De momento, tenemos que crear nuestro propio luchador, eligiendo entre una enormidad de opciones (sexo, piel, raza, peinado, vestimenta y hasta tatuajes personalizados) que demuestran a las claras el porqué de lo de «One» (único). Una vez maqueado el fiera, lo arrojamos a los leones. Y menudos bichos, ríete de los del Athletic (incluso con Clemente). Al principio sólo contamos con cuatro rivales, pero una vez que vayamos desbloqueando el modo historia, podremos acceder a un total de veinticinco angelitos, cada uno adecuado más o menos a sus escenarios. Porque esa es otra: pedazo de escenarios. Con un diseño, iluminación y cuidado detallista de impresión: callejones neoyorquinos, muelles hamburgueses, peñascos del Himalaya, islas japonesas, bases del Polo Norte, el Área 51... y hasta un bonito ático barcelonés con vistas a la Sagrada Familia. Y, de propina, aparte de los cuatro modos unijugador, una opción on line ilimitada, con descargas globales y todo. En fin, un título en verdad único y de cinturón negro.



Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Digital Legends

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.digital-legends.com

¡Control, control!

No, no es que nos haya abducido la pitonisa Lola, sino que el sistema de control de «One» también es bastante único y pinturero. Empezando por su sencillez meridiana, con botón para puñetazo, otro para patada, otro para presas o un cuarto para cubrirnos. Lo bueno es que, con las teclas 3, 6 y 9, podremos cambiar nuestro rol en plena batalla, adoptando un estilo ofensivo (más rápido y feroz), defensivo (con más facilidad para las presas) o neutro, ideal para las distancias medias. Con un entrenamiento completo podremos desentrañar los múltiples e intuitivos combos disponibles, mejorados según los "elos" ganados en cada combate. Todo sea por no acabar en un humillante rango cobarde (mínimo, matón o camorrista).



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.







Violencia · Sexo o Desnudez · Miedo

Drogas · Lenguaje Soez · Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







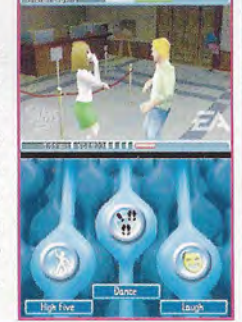
aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

DS

Los Sims 2



El simulador social de EA nos trae nuevas particularidades de sus famosos personajes y alicientes únicos para DS, como diseñar cuadros y grabar música mediante la pantalla táctil. El objetivo será hacer de nuestros sims ricos magnates. ¿Cómo? Construyendo y dirigiendo tu propio hotel y atendiendo a los clientes como reyes. Un aspecto determinante es estar atento al transcurso del tiempo, a la fecha y la hora en el juego. Siete minijuegos para ganar dinero y el buen rollo conversacional de siempre completan este divertimiento en 3D.

Compañía: EA Games | **Género:** Simulador social | **Lanzamiento:** Noviembre | + 7 años

DS

Ultimate Spider-Man



El superhéroe se adapta como un guante a las prestaciones de DS. Así podremos jugar con Spidey o Venon en una pantalla, mientras interactuamos con la otra pantalla. El motor gráfico potentísimo y los dibujos presentados con la técnica cell-shading nos darán la sensación de estar leyendo el cómic. Niveles de lo más variado, jefes finales maravillosamente animados, escenas entre fase y fase espectaculares, sonido de campanillas y control intuitivo del protagonista sitúan esta aventura del trepamuros como la mejor realizada para una portátil.

Compañía: Activision | **Género:** Acción | **Lanzamiento:** Octubre | + 12 años

PS2

Kesen III

La famosa saga de estrategia de Koei incorpora en esta versión mayores elementos de acción. Guerrear ahora es hacerlo con ejércitos más reducidos, pero con la posibilidad de un mayor control sobre ellos. Otras novedades son la de activar ataques especiales en nuestros soldados y manejar individualmente a los oficiales, sin olvidar las habilidades específicas de cada una de las unidades. Además, se han retocado los paisajes y los escenarios de las batallas, muy ricos en detalles.



Compañía: Koei | **Género:** Estrategia | + 12 años

PS2/XBOX

187 Rie or Die

De ambientación y estilo parecido a «San Andreas», en este título la acción se vuelve a situar en una calles convulsas por la guerra entre bandas rivales. No obstante la diferencia fundamental radica en la forma de resolver los asuntos: carreras clandestinas a toda leche, en las que vale de todo, principalmente disparar al rival hasta hacer explotar su vehículo. Arenas tipo «Twisted Metal», la posibilidad de compartir el juego vía online o en modo cooperativo en la misma consola y ritmos raperos inyectan más adrenalina a este entretenido título.



Compañía: UbiSoft | **Género:** Acción | + 16 años

PSP

Coded Arms

El simulador de combate A.I.D.A supone todo un reto para los piratas informáticos. La pega es que atreverse a desvelar sus secretos es meterse en un berenjenal de mil pares de narices. He ahí la gracia de este shooter en primera persona en el que tienes que liarte a tiros con un montón de engendros mecánicos hasta encontrar una salida que te permita poner el pellejo a salvo. Con un arsenal de tomo y lomo (pistolas, rifles, granadas, bazookas..), así como con numerosos ítems para recoger (armaduras, vacunas...), te moverás en esta aventura de acción, mientras vas abatiendo enemigos cada vez más peligrosos y difíciles a medida que superas niveles. Aunque el desarrollo del juego es un tanto repetitivo y lineal, tenemos un sistema de control estupendo para ejecutar acciones de un forma intuitiva y con efectos espectaculares. Hiperdivertido es el multijugador con Wi-Fi, hasta 4 jugadores para "piques" atronadores.









Compañía: Konami | **Género:** Shooter | **Lanzamiento:** Septiembre | + 12 años

PS2

Musashi: Samurai Legend

De la mano de Square Enix nos llega esta aventura que rememora las del legendario guerrero del Japón feudal que nos encandiló en la vieja PSOne. Aún sin alcanzar la gracia de aquél, en esta conversión encontraremos misiones para repartir estopa a enemigos estupendamente diseñados, de la misma manera que los escenarios están bellamente ilustrados con una sui generis estética manga. El paso de niveles es lineal, pero la acción es lo suficientemente dinámica como para echarnos unas partiditas, por otro lado sin mayores pretensiones.



Compañía: Atari | **Género:** Aventura /Acción | **Lanzamiento:** Octubre | + 12 años

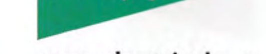
PS2/XBOX/GC/PSP/DS

Animaniacs: The Great Edgar Hunt

Los populares Animaniacs de Spielberg nos introducen en un arcade plataformero poco original, pero rabiosamente divertido. Con Wakko, Yakko y Dot (cada uno con sus habilidades y movimientos especiales), tendremos que reunir el puñado de Edgars (algo así como los Oscar de Tinsel Town) robados y esparcidos por seis mundos temáticos, y de paso mantener la paz en el reino. Entornos gráficos bonitos, personajes principales bien animados, puzzles simpaticones y pequeños enfrentamientos para poner en el recorrido algo más que saltos son los alicientes más destacables.



Compañía: Virgin | **Género:** Plataformas | **Lanzamiento:** Septiembre | + 3 años







PACK PS2 TWO F1 2005 CAMPEÓN + JUEGO GT4

209,95 €

Promoción sólo en El Corte Inglés

2 DE DICIEMBRE 2005

¡ELIGE TU OPCIÓN Y PASA DE NIVEL!

XBOX 360 CORE SYSTEM - P.V.P.R. 299,90€

Incluye:

_Consola Xbox 360.
_Mando con cable.
_Cable audio / vídeo compuesto (con adaptador Euroconector).
_Preparado para el Servicio Xbox Live Silver y además un mes de prueba gratuita del Servicio Xbox Live Gold (sólo para miembros Silver).
_Para acceder a Xbox live necesita dispositivo de almacenamiento (Disco Duro o Tarjeta de Memoria).

XBOX 360 - P.V.P.R. 399,90€

Incluye:

_Consola Xbox 360.
_Disco Duro (20GB).
_Mando Inalámbrico.
_Con carga completa para jugar en línea.
_Auriculares.
_Cable de conectividad Ethernet.
_Cable audio / vídeo de alta definición por componentes (con adaptador Euroconector).

RESERVA TU XBOX 360

Y LLEVATE ESTA EXCLUSIVA MOCHILA

a partir del 10 de octubre hasta el 30 de noviembre en El Corte inglés.



Además, en el momento que hagas tu reserva llévate esta mochila exclusiva de regalo.



Cuando hagas tu reserva te llevarás un espectacular DVD Exclusivo Xbox 360, con un interesante documental, pantallazos de los juegos más esperados y mucho más.

Además, cuando vengas a comprarla del 2 de diciembre al 6 de enero, al hacer efectiva tu reserva tendrás un descuento del 50% en uno de estos 3 increíbles juegos exclusivos Xbox 360:


PERFECT DARK ZERO



KAMEO ELEMENTS OF POWER



DEAD OR ALIVE 4

ESTAS NAVIDADES ÚNETE A LA NUEVA GENERACIÓN DE JUGADORES



XBOX 360
www.xbox360.com

ASÍ ES LA NUEVA XBOX 360

JUEGOS DE ALTA DEFINICIÓN
Una experiencia visual nunca vista ¡Tendrás más de 50 para elegir en Navidad!

SIN CABLES
Conecta hasta 4 mandos inalámbricos y disfruta del mando multimedia universal.

PERSONALIZABLE
Desde el frontal hasta los menús de pantalla.

MULTIMEDIA
Reproduce tus DVDs', conecta un mp3, cámara digital o PC con Windows XP. Además, podrás acceder a Internet a través de tu router wifi.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Hulk Ultimate Destruction (Xbox, PS2, NGC)

Para introducir estos códigos, primero tienes que haberlos desbloqueado durante el juego. Dirígete a la pantalla de introducción de códigos e introduce el que desees:

TRANSIT Todos los vehículos son autobuses
CABBIES Todos los vehículos son taxis
CHZGUN Misiles bovinos
DESTROY Dobla la capacidad destructiva de Hulk
BRINGIT Dobla el valor de los botiquines
SMASH15 Obtén 15.000 puntos
KINGKNG Modo invasión de gorilas
VILLAIN Juega como villano (completo el modo historia)
BANDERA Pantalones españoles
FURAGGU Pantalones japoneses

Spartan Total Warrior (NGC)

Para desbloquear todos los niveles, resalta la sección de extras en el menú principal e introduce la siguiente secuencia en el mando de dirección: izquierda once veces, derecha siete veces, Botón Y.
Un sonido confirmará que la has introducido correctamente.

En PS2, pulsa el Botón Cuadrado en vez del Botón Y. En Xbox, es el Botón X.

Ultimate Spider-Man (GC, PS2, Xbox)

Ve al menú de configuración de los mandos e introduce el código deseado.

Desbloquear todos los personajes:
Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha
Desbloquear todas las portadas de cómic:
Izquierda, Izquierda, Derecha Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo
Desbloquear todo el arte conceptual:
Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda
Desbloquear todos los lugares:
Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda



Club de Fans

Me gustó a rabiar «Red Dead Revolver». Qué cabalga de nuevo por la PS2. Me flipa disparar como un pistolero. Lorenzo Martínez (Valencia).



Genuinamente americano

Tenemos que reconocer que fue una petición de hace unos meses, pero es que a pesar de que hubo títulos curiosetes que nos situaban en el lejano Oeste (como «Samurai Western»), después de «Red Dead Revolver» no teníamos en la cartuchera ningún juego de este tipo para recomendar. Ahora sí, al galope (finales de noviembre), nos viene uno que dará que hablar por recoger fielmente la esencia de ese territorio salvaje habitado por indios y vaqueros: «Gun». Como dicta la ley, el prota es uno de esos pistoleros que haría temblar al mismísimo (e impasible) Lucky Luke. Colton White se nos mostrará como el gran héroe de un western clásico: valiente, justiciero, experto jinete y, sobre todo, más rápido que nadie a la hora de desenfundar. Por supuesto la acción será la salsa del juego, con continuos tiroteos y duelos memorables al amanecer a cámara lenta y en primera persona. Un buen puñado de desafíos durante el desarrollo del juego (hasta cazar bisontes) y misiones secundarias (también de caza, pero esta vez de forajidos) le dan el pulso a una historia de búsqueda de un padre desconocido. En un ambiente muy cuidado, como si fuera una gran superproducción de las de antes, el western cobra vida no sólo en pueblos polvorientos de saloon, sino en amplias praderas y caudalosos ríos que puedes recorrer a lomos de un caballo, en un tren, en una diligencia o en una canoa. Y ojo con que no te sorprendan los pieles rojas. Lo dicho, como en una peli y con libertad de movimientos extraordinaria. Ponen la guinda un apartado técnico sobresaliente y más de una hora de secuencias de vídeo para metemos aún más en el papel.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

La sombra de «Resident Evil 4» es alargada y en homenaje a su estreno en PS2, Pablo Moreno Collar (Madrid), 13 años, nos envía este dibujo encabezado por Leon Kennedy, gracias al cual ya es suyo el videojuego «Los 4 Fantásticos».





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS




1 Mortal Kombat: Shaolin Monks (Xbox)
El cambio de torneos sangrientos por una aventura de acción de alto standing le ha venido a la saga de miedo. ¡Y conserva los fatalities!

2 Genji (PS2)
Nunca imaginamos que viajar al Japón feudal fuera tan apasionante. ¡Qué combates, qué escenarios, qué efectos gráficos...! Sorprendente.

3 NBA Live 2006 (PS2)
Aunque algo más arcade de lo que pensabamos, la saga baloncestística con más gancho ofrece juego dinámico y espectacularidad por arrobas.

4 Nintendogs (DS)
Sus cachorros no sólo son adorables, sino también un prodigio de la tecnología. Pocas veces hemos disfrutado de una interacción tan realista y adictiva como en este original juego. Para aullar de felicidad.

5 Pro Evolution Soccer (PS2)
El simulador de fútbol por excelencia ha vuelto a entusiasmarnos con su sistema de juego arrollador, movimientos más fluidos y realistas y una jugabilidad global de campeonato. De ola interminable.

lo dice Galibo ...

Advance Wars

¡Descorchad el champán, que hemos ganao! Eso pensaba yo cuando acabé con el primer monolito negro en «Advance Wars: Dual Strike». Había sido una campaña larga y difícil, y la última batalla había resultado especialmente tensa, porque los enemigos podían haber capturado uno de los silos de misiles en cualquier momento y dar al traste con todo. Estaba realmente aliviado de haber ganado. ¿Y qué ocurrió a continuación? ¡Pues que esos arteros canallas desataron una ofensiva brutal con nuevas tropas que parecían haber sacado de la nada! No me lo podía creer, ¡pero si habíamos acabado con ellos! ¿Cómo era posible? Nos habían pillado en pleno repliegue, y los informes del frente eran desalentadores. Debo confesar que me sentí un poco hundido ante la situación de desventaja en la que nos encontrábamos. "Qué mal rollo, ahora es cuando las cosas se van a poner difíciles de verdad", pensé. ¡Pero entonces llegaron los refuerzos! Grit, Sonja y Eagle, los generales del primer «Advance Wars», acudían en nuestra ayuda cuando más los necesitábamos. En aquél memorable reencuentro con mis viejos amigos, sentí que recuperaba mi espíritu de combate inmediatamente: una sensación de entusiasmo que me acompañó hasta la victoria final. «Advance Wars: Dual Strike» es un juego fenomenal en muchos sentidos, y su estupendo guión y entrañables personajes es uno de ellos.

Retrato Robot

...Príncipe de Persia

1

EDAD: Legendaria, unos cuantos siglos. Real, está hecho un quinceañero, aunque con el tiempo se ha vuelto más blando: no hay más que comparar lo puñetero que era pasar niveles en el juego original, allá por finales de los 80.
APARIENCIA: En eso ha mejorado: de ser una mezcla entre Aladdin y el cantante de Locomía en su primera etapa ha evolucionado hasta ser una especie de cyber-sarraceno con peinado de «Pasión de gavilanes» en su triunfal retorno.

2

ARMAS: Un auténtico as de espadas, en «Las arenas del tiempo» y, sobre todo, «El alma del guerrero», se lucía como pinchauvas y saja-guerreros de primera. Pero no solo de armas blancas vive el mozo: sus patadas, puñetazos y mandobles acrobáticos y trepamuros han hecho historia.

3

HOBBIES: En su última entrega ya se volvió muy introspectivo, quizá por escuchar tantos discos de Marlango (no olvidemos que Leonor Watling puso la voz de la princesa Kaileena). Además, también le gustaba pescar en el Éufrates y subir por las escaleras la Torre de Babel -nada de ascensor- para mantenerse en forma. Que esos bíceps no se regalan en el mercado de Babilonia.

4

FUTURO: Como a Anakin, el amigo será camelado por el lado oscuro en su inminente «Las dos coronas», donde se las verá con unos bicharracos de aúpa. Un poco de componente canalla no hace mal a nadie.

14 BM BLUEMOON

57 RED STAR

Foro abierto

¿«Las crónicas de Narnia»?, dadme algun motivo para no sospechar que no es más que un "cuento" como los de Harry Potter. Me huele chungo. Jesús Vives (Alicante)

Pues si así fuera, no nos disgustaría demasiado porque la factura de los videojuegos de Harry ha sido en muchos casos estupenda. En cuanto a «Narnia», para qué negar que en su espíritu habita mucho de las aventuras del hechicero de Hogwarts, pero también de «El Señor de los Anillos». Por tanto nos espera mucha magia, acción a tutiplén, personajes carismáticos y un argumento ceñido al de la película con 30 minutos de metraje. ¿No te parece una buena fórmula?

¿Cuando aparezca PS3 desaparecerá al mismo tiempo PS2? ¿Cuándo saldra «Pro Evolution Soccer» en DS?. Mario Abades Ruiz (Sevilla)

Aunque falta al menos un año para comprobarlo, desde luego Sony no tiene intención de tomar medidas drásticas, aunque como es lógico, a partir de su aparición la nueva consola irá reemplazando en el mercado a la PS2. Por otro lado los juegos para PS2 convivirán un buen tiempo con los lanzados para PS3. Respecto al simulador futbolero de Konami para DS es un rumor falso que parece correr en internet. Sí existe en versión portátil el último juego de la saga y para PSP.

Puedes escribirnos a: José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com

PSP GIGA PACK
Exprime el entretenimiento



Estas Navidades Sony lanzará la edición limitada del PSP Giga Pack. Gracias al Memory Stick PRO Duo de 1 GB que incluye, el PSP Giga Pack ofrece una capacidad de almacenamiento excepcional para disfrutar de películas, música y fotografías, de tal forma que quienes posean un sistema PSP dispondrán de un amplio abanico de formas de entretenimiento de cualquier tipo. El PSP Giga Pack contiene, además, un completo paquete de accesorios entre los que se incluyen el sistema PSP, un Memory Stick PRO Duo, batería, adaptador AC, cable USB y el novedoso soporte manos libres para el sistema PSP.

Con el High Speed Memory Stick PRO Duo de 1 GB los usuarios podrán almacenar cerca de 30 horas de música, visualizar alrededor de 500 fotografías digitales de alta resolución o reproducir dos superéxitos de Hollywood uno tras otro.

PULSA PRIMERO
Buzz



Este conjunto de 4 pulsadores acopañarán el lanzamiento en noviembre de uno de los juegos más originales y dicharacheros para PS2: «Buzz». Como en los típicos concursos de televisión, en Buzz tendremos que pulsar los primeros y responder a las preguntas (hasta 5.000) que nos harán sobre temas musicales de los últimos 50 años, ya sea identificar canciones o a sus intérpretes. Con el "invento" podrán participar hasta 4 jugadores, poniendo a prueba sus conocimientos y reflejos. ¡Anímate!

LA MINI DE NINTENDO
Game Boy Micro

Si hace poco Nintendo nos sorprendió con Nintendo DS ahora lo hace con Game Boy Micro, una nueva versión de la incombustible Game Boy. Esta pequeña gran consola posee todas las características técnicas de GBA SP. Si no, compruébalo por ti mismo...

Dimensiones: Diez centímetros de ancho, cinco centímetros de largo y dos centímetros de grosor son sus medidas, no mucho más que la palma de tu mano, ideal para llevarla en tu bolso o bolsillo. Ojo, y ligerita como una pluma: 79 gramos.

Diseño: Su estilizado diseño está pensado para los seguidores de lo más chic. Podemos encontrar la consola en cuatro colores (plateado, verde, azul y rosa), además de disponer de una gran variedad de carcasas intercambiables para darle un look personal.

Pantalla: Es la gran novedad con sus dos pulgadas y mucho más brillante y nítida que cualquiera de las utilizadas en las anteriores versiones de Game Boy. Y por primera vez se puede ajustar el brillo para adaptarlo al la luz de del entorno.

Mucho juego: Además podemos echar partidas con los mismos cartuchos que utiliza GBA SP, es decir un catálogo de 700 juegos, e incluye de serie una batería de litio y auriculares.

¿Es o no tentadora esta Game Boy Micro?



FINAL FANTASY
La Fuerza Interior

Año 2065. La Tierra está invadida por espíritus alienígenas que amenazan a la humanidad. La científica Aki Ross se afanará en capturarlos y destruirlos con una fuerza suficientemete potente, al mismo tiempo que pura para proteger el planeta. Basada en la famosa serie de juegos RPG y dirigida por Hironobu Sakaguchi, Final Fantasy es toda un ejemplo de concepto de animación digital trasladado a la gran patalla con increíble realismo y espectacularidad. Disponible en UMD. ¡No te la puedes perder!

